
2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
NOVIEMBRE 2003
Nº34
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
DUKE NUKEM
Manhattan Project
Destrucción irreverente
DEMOS
FIFA Football 2004
El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey
El Señor de los Anillos: La Guerra del Anillo
Space Colony
Worms 3D
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo
Lock On: Modern Air Combat
Mace Griffin: Bounty Hunter
y todos los parches, extras, utilidades...
MÁS DE 30 JUEGOS ANALIZADOS
El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey
Age of Mythology: The Titans
FIFA 2004
Call of Duty
Max Payne 2
Los Sims: Magia Potagia
Empires • XIII
Halo...
AVANCE
Star Wars
CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Nace una estrella
Nº 34 NOVIEMBRE 2003 • 4,95 EUROS
00034
8 424094 001477
REPORTAJE: EL DÍA QUE ROBARON HALF-LIFE 2


Por un puñado de euros
sólo 29,95 €
Sólo un hombre puede evitar que el ganadero William Starek expulse a los granjeros de sus tierras, y ese hombre se llama Fillmore, Fenimore Fillmore. En esta apasionante Aventura Gráfica deberás poner a prueba tu puntería y utilizar objetos tan variados como cartuchos de dinamita, maceteros o calcetines sudados para acabar con los malos... y de paso llevarte a la chica.
Tecnología PICTuRE:
Hasta 150.000 polígonos en pantalla.
Disponible en Noviembre.
Texto y Voces en castellano.
Producto MedPi 2003 Premios Premiado
Mejor Software de Juegos para PC
BIG SALOON
REVISTRONIC
7+

¿QUÉ PASA CON HALF-LIFE 2?

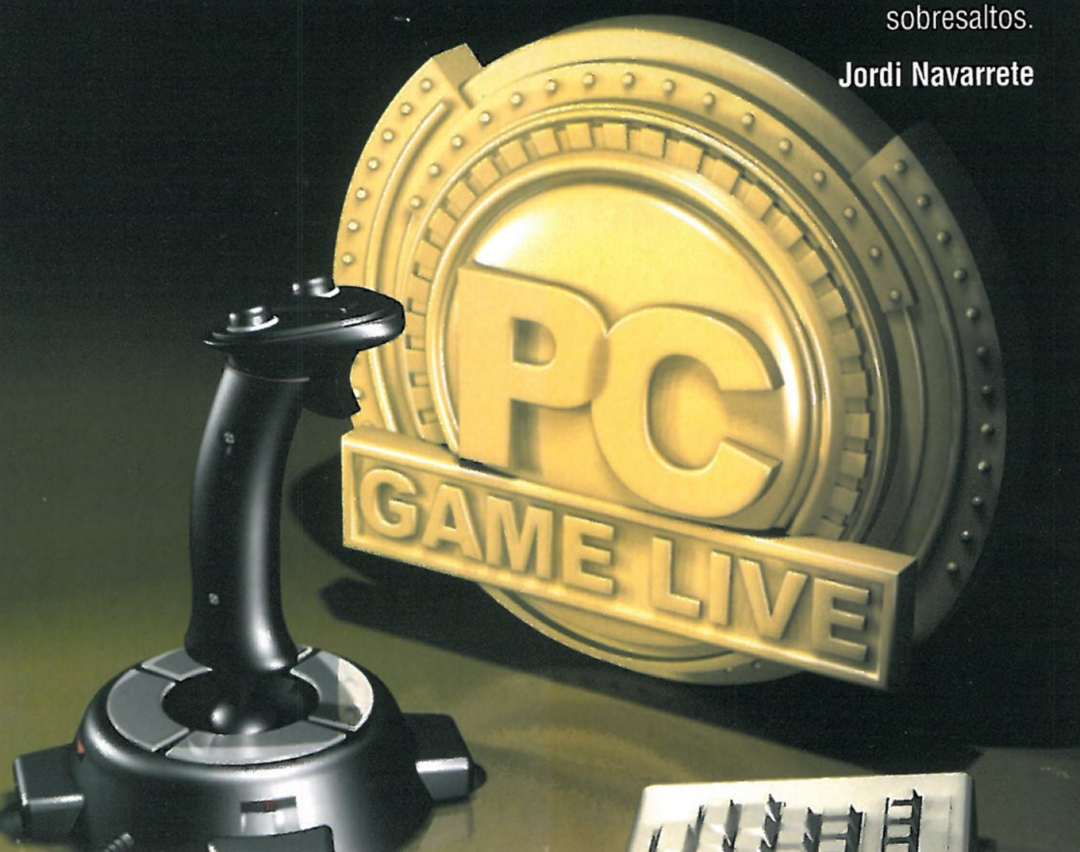
Todo lo que rodea el proceso de creación de *Half-Life 2* está resultando de lo más peculiar. Para empezar, los creadores del juego se saltaron las reglas habituales de promoción y cobertura informativa, que pasan por anunciar el juego cuando le falta mucho, ir filtrando sus características poco a poco e intensificar el flujo de información cuando está a punto de publicarse. En el caso de *Half-Life 2*, en mayo se hizo público que estaba en desarrollo, pero no en fase inicial, sino casi completo y a punto de ser publicado. Parecía una jugada maestra: como es difícil mantener una expectación alta durante mucho tiempo, se optaba por concentrar toda la promoción del juego en unos pocos meses de cobertura intensa. Lograr mantener en secreto el desarrollo de un título de tal calibre hasta entonces fue un gran logro por parte de sus responsables.

El segundo elemento que sorprende fue la forma de presentar el juego a los medios especializados durante la última feria E3, celebrada en Los Ángeles a finales de mayo. Era de suponer que un título así sería el buque insignia en el stand de su editor, Vivendi Universal. Pues no, se mostró en el feo y reducido stand de ATI Technologies. Ni una mísera referencia en el stand de Vivendi. Además, sólo se exhibieron vídeos de algunas fases, cosa extraña en un juego que estaba a punto de terminarse.

La tercera anormalidad es que durante el verano no hubiera novedades. Ni nuevos datos ni nada jugable pese a que la fecha de publicación se mantenía para finales de septiembre. Es algo totalmente inusual.

El último capítulo de este cúmulo de fenómenos paranormales ha sido el robo del código fuente y de una versión inicial, que circulan por Internet. Contradicciones y desmentidos se han sucedido. Al final, lo único claro es que *Half-Life 2* no estará listo hasta, por lo menos, abril del año que viene. Espero que el camino que le queda por recorrer no incluya más sobresaltos.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Ayudante de producción
Maud Connan

Diseño y Maquetación
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/11/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS NOVIEMBRE 2003



HALF-LIFE 2: CÓDIGO ROBADO

26

El código fuente y una versión temprana de *Half-Life 2* han sido robados del ordenador de uno de sus responsables y ahora circulan por Internet. Descubre la crónica de los hechos y las consecuencias para el futuro del juego.

32

STAR WARS

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Rol con sabor a galaxia lejana en este fruto de la histórica colaboración entre LucasArts y BioWare. Baldur's Gate y Star Wars cruzan sus caminos en lo que tiene visos de convertirse en juego del año.

MAX PAYNE 2

The Fall of Max Payne

58



Un juego con historia. Vuelve la acción acrobática a cámara lenta, vuelven las gabardinas empapadas de agua de lluvia y Max Payne vuelve a arrastrar su pesimismo crónico por la pantalla de tu compatible.

FIFA FOOTBALL 2004

76



Digan lo que digan y salga el sol por donde salga, nos gusta FIFA. El simulador futbolero por antonomasia vuelve a clavarla en la escuadra con sus nuevas opciones y su desfile de licencias de postín.

CARTA BLANCA



Vaya, parece que nuestro humilde reportaje sobre coleccionistas de software selecto (GL 32) ha causado furor. Al menos, ha servido para que un tema nuevo asome a las páginas de Carta Blanca, donde se sigue polemizando sobre gustos, precios, edades... y leyes.

No hay derecho

Veo que la polémica "piratería sí, piratería no" sigue en el aire. No defenderé nunca al que copia y vende sus copias, pero parece que nunca se habla de la otra piratería, la de las distribuidoras, y no me refiero a los precios abusivos.
Yo era un comprador de originales. Dejé de comprarlos el día que, consultando un manual en papel, llegué a una cita que más o menos decía "para más información sobre los perks, vaya a la página xx". Curiosamente, el manual terminaba unas diez páginas antes; no existía ni la página ni los apéndices ni nada.
En varias ocasiones me he encontrado con la cita "manual en español". Según mis conocimientos del castellano, "manual" es algo que consiste en unas láminas de PAPEL y no en un archivo dentro de un CD. También me parece de corsarios y bucaneros cobrar 45 o 50 € por un producto que ponen en el mercado a sabiendas de que no cumple con la especificaciones y necesita correcciones que el sufrido consumidor deberá bajarse de Internet, si es que puede. También es de piratería, se mire como se mire, impedir un DERECHO legalmente reconocido por ley como es realizar una copia privada para uso particular.
En pocas palabras, ¿es más pirata quien copia un juego, lo juega y adiós o aquel que vende algo que no funciona o que está incompleto? Si combatimos la piratería, combatámosla TODA. Desde aquí, animo a todo comprador de originales a denunciar a la distribuidora que impida al consumidor un derecho legal como es la copia privada y que venda un producto que no cumpla con lo especificado.
JLMM (e-mail)

El derecho al pataleo lo tendremos siempre y Carta Blanca se encargará de garantizártelo si cuentas con nosotros para hacer públicas tus quejas. Pero mucho nos tememos que, a falta de una asociación protectora del consumidor del software lúdico o algo parecido, la mejor protección pasa por abrir bien los ojos, tomar nota de qué compañías no cumplen con su compromiso con el cliente y no volver a comprar sus productos. Más claro, cristal.

Seré breve

Quiero saber si hay algún juego de *Yu-Gi-Oh!* para PC o si piensan sacar alguno. Creo que hay muchos aficionados a los juegos de cartas que lo esperan entusiasmados.
Cristian González Ferreira (e-mail)

Estás de suerte, porque Konami presentó en la pasada ECTS Yu-Gi-Oh! Power of Chaos, el juego que traslada por primera vez a PC los célebres duelos de cartas monstruosas que arrasan en Japón. Y está casi terminado.

A veces peco

Soy un chaval de 13 años que, por lo general, respeta las restricciones de edad y se conforma con juegos como *Imperivm* o *Harry Potter*. Aunque, no puedo negarlo, de vez en cuando peco y compro algún juego adulto como *GTA: Vice City*. ¿Acaso soy un psicópata por el mero hecho de mover polígonos por una pantalla, aunque esos polígonos se líen a tiros? Yo me considero (bueno, mis padres también) un chico con al menos dos dedos de frente. Es decir, que aunque se me crucen los cables no me da por apalizar a seguidores del Real Madrid, como hicieron aquel par de *boixos nois* del Camp Nou, no salgo de casa con una recortada ni tengo una catana colgada de la pared. Me parece indignante que se ponga a jugones, viciados, escritores de revistas de PC y locos de atar en el mismo lote. Incluso mi hermano, cuando hablo en casa de *Final Fantasy* me dice: "¿No es ese el juego del que mató a su familia con una espada?". Es el colmo que por culpa de uno que está loco paguemos todos.
Mr. Vercetti. Sant Climent de Llobregat (Barcelona)

Ten claro que aquí nadie duda de tu sensatez. Eso sí, a ver si respetas un poco más las etiquetas de edad recomendada, que por algo están. Ármate de paciencia y sigue con tu dieta de estrategia y brujería, que tampoco está nada mal.

Otros coleccionistas

Al acabar de leer vuestro artículo sobre el coleccionismo de videojuegos, una solitaria lagrimita cruzó mis mejillas. Es posible que mi perfil no coincida con el del típico nostálgico, pues sólo tengo 17 años y conseguí mi ordenador a los 13. Pero me da igual. Adoro los juegos de ordenador y su capacidad de hacer que nos libremos momentáneamente de nuestra existencia, normalmente gris y rutinaria. Pero, por alguna extraña razón, siempre mis ojos se suelen posar en el pasado videojueguil. Siempre me acuerdo de lo increíblemente gracioso que era *Secret of Monkey Island* antes que de los bellísimos decorados de *Syberia*. *Unreal* me entusiasmó más que *Unreal 2* y creo que cada vez se editan menos juegos de calidad (esta última temporada no ha sido muy brillante que digamos). Sé que es un autoengaño, pero no lo puedo evitar. Sólo una cosa me separa de los coleccionistas que aparecían en el reportaje: la capacidad de sacrificio. Gastarme 50 € en un juego

CARTA BLANCA



nuevo me parte el alma, así que 200 € queda por encima de mis posibilidades.
Antonio Jarreta Blasco "Raven" (e-mail)

Eso de que cualquier tiempo pasado fue mejor está muy visto, compañero. Basta con echar un vistazo a algunos de los juegos analizados este mes para comprobar que la calidad no es exclusiva del ayer.

Doble decepción

Señores, estoy realmente decepcionado. He de suponer que todo el mundo ha jugado ya, o lo está haciendo, a *Enter the Matrix* y al último *Tomb Raider*. Por el amor de Dios, ¿cómo son posibles semejantes tomaduras de pelo? ¿Alguien se ha parado a pensar en el inmenso potencial que tienen dichos títulos y en cómo ha sido desaprovechado? ¿Quién no ha disfrutado como un loco con el último de *Indiana Jones* (pese a su a veces irritante control del personaje) o con *Jedi Outcast*? Eso sí es aprovechar el potencial del argumento y los personajes. ¿Quién no disfrutó con *Max Payne*, hermano mayor de *Enter the Matrix*? ¿Dónde está la profesionalidad de las compañías que han creado lo último de Lara Croft y *Matrix*? Claro, aunque se gasten poco y desarrollen un juego mediocre, igualmente ¡¡se venderán como churros!! A esto lo llamo yo aprovecharse de unos devotos iluminados como nosotros.
Por favor, que nadie destroce nuestro ocio, que para algo pagamos unos precios muy elevados por unos juegos que tendrían que ser verdaderas obras de arte y no un salir del paso para llenarse los bolsillos.
Xavi Farré. Igualada (Barcelona)

Es sabido que el grado de decepción que producen determinados juegos es directamente proporcional a las expectativas puestas en ellos. Te aseguramos que ninguno de los títulos que citas tuvo un desarrollo barato, ni mucho menos. Pero tal vez es cierto que la inversión económica no fue acompañada por un derroche equivalente de imaginación y creatividad.

Más piratas

Desde hace unos meses el tema principal en esta sección ha sido la piratería. Todo el mundo opina sobre si está bien, mal, justificada o injustificada. Pues bien, ya se ha tomado una decisión al respecto. Estoy de acuerdo en que los juegos de ordenador no son artículos de primera necesidad, pero son necesarios para el sector comprendido entre los 10 y 35 años. ¿Quién no necesita de vez en cuando sentirse como un piloto de la Segunda Guerra Mundial o como un soldado americano que lucha contra las fuerzas de Saddam o de cualquier otro dictador? ¿O pretende crearse un imperio para sentirse poderoso? Las distribuidoras deberían darse cuenta de que la mayoría de ese público no tiene una independencia económica y que su paga semanal no es muy elevada, con lo que usuario de su producto se ve limitado.
Con esto quiero decir que todos deben aflojar la cuerda. Las distribuidoras venderían más si dejasen los juegos en un precio en torno a los 25 €. Tengamos en cuenta que los programadores y el resto del equipo que dieron forma a ese software tienen que comer, con lo que un precio inferior a ése resultaría inapropiado. Por ese precio, los jugadores podríamos tener el doble de juegos por el mismo precio. Yo, por ejemplo, me plantearía que me vale la pena disponer de copias originales a ese precio y dejaría de bajarme cosillas de la mula.
Pablo Leo Calzada (e-mail)

Es que nos ponéis en un brete. Escribís a esta redacción reconociendo que sois piratillas de agua dulce y firmando con nombre y apellidos y pretendéis que os comprendamos y hasta que estemos de acuerdo con vosotros. Pues bien, no podemos. Sabéis de sobras por qué, así que no hay más que hablar. Y sí, lo de la bajada general de precios siempre nos ha parecido sensato y factible, pero no es nuestro dinero el que está en juego ni somos nosotros los encargados de tomar la decisión.

COMPRAS SELECTAS

Me gustó mucho vuestro artículo sobre coleccionismo de juegos, ya que también soy coleccionista (tengo unos 1.200 juegos, pero muchos son de consola). Aun así, me pareció un poco exagerado, o más bien hecho desde el punto de vista americano. Los precios de algunos juegos eran desorbitados. Yo he conseguido piezas de museo, juegos de texto prehistóricos, por menos de 50 dólares. Y la mayoría los consigo por menos de 20. La única forma de que un juego llegue a ese precio es que esté todavía precintado y con la cobertura de plástico.
Y otro gran problema que se presenta es que eBay España es diferente al servidor americano... Aquí, en España, la mitad de las subastas de juegos resultan ser piratas. ¡Que me lo digan a mí, que siempre que encuentro una subasta española resulta ser una copia ilegal! Y los compradores de España están menos dispuestos a gastarse tanto en juegos antiguos. Yo tengo suerte si vendo uno mío a mitad de precio. Aquí casi nadie conoce el sistema Paypal y tampoco quieren hacer transferencias bancarias.
Como punto final, decir que casi cualquier juego puede encontrarse en eBay, sólo hay que hacer una búsqueda en cualquier país, decir que no te asustan las costes de envío alto (20 o 30 dólares es lo mas caro que he pagado yo, pero siendo correo express) y tener una cuenta Paypal. Los americanos no siempre aceptan cuentas Paypal extranjeras porque deben pagar una cuota de transacción.
Yo, así, he conseguido juegos rarísimos a buen precio. Por ejemplo, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, *Wonderland*, *Beneath a Steel Sky*...
Tanukitsune (e-mail)

Vemos que eres uno de esos zapadores incansables de gabardina oscura que Masnou describía en su reportaje. Por cierto, ¿sabes que Beneath a Steel Sky se puede descargar de Internet de forma gratuita ¡y legal!?

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7ª
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es

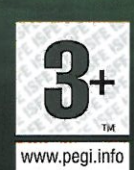
El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



PlayStation 2 | XBOX | GAMECUBE | PC CD | GAME BOY ADVANCE | MoviStar e-moción

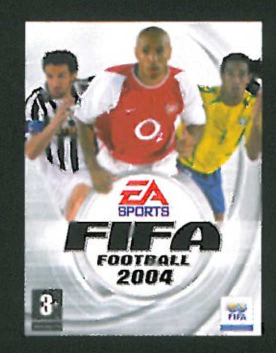


Space invader



Los mejores delanteros siempre saben como encontrar los huecos.
Ganar distancia, zafarse y dejar atrás su marcador.
Sólo entonces haz el pase definitivo.

Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del JUEGO SIN BALÓN™





Somos el deporte



Efectos de luz
NOKIA 3100
Cuando llega la noche, el nuevo Nokia 3100 brilla.
• Luces intermitentes cuando suena el teléfono
• Juegos con efectos especiales de luz
• Mensajes Multimedia
• Juegos Java
• Pantalla a color
Prepárate para deslumbrar.
NOKIA
BEACH RALLY
Club NOKIA
Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es
funcionamiento posible de su teléfono móvil Nokia 3100 en las distintas condiciones.

EL SEÑOR DE LOS MAMPORROS

The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth

ESTRATEGIA



Si algo ofrecerá *The Battle for Middle-Earth* serán batallas a lo grande.



Los estudios de Electronic Arts en Los Ángeles saben de lo que hablan cuando hablan de guerra. Por algo son los creadores del belicoso *Command & Conquer: Generals*. Ahora cambian de tercio pero no de planteamiento: *The Battle for Middle-Earth* es el nuevo juego que tienen en la recámara y que están desarrollando a partir de una versión modificada del motor 3D empleado en *Generals*. Aprovechando la licencia de la película de Peter Jackson, este título, previsto para mediados del año que viene, ofrecerá una generosa ración de batallas sazonadas con elementos de gestión y desarrollo.

Cuatro serán las facciones que se enfrenten en esta Tierra Media: los jinetes de Rohan, los soldados de Gondor, los ejércitos de Isengard y las legiones de Mordor, cada uno con unidades específicas. En las batallas intervendrán también piezas de gran calibre, como los ents o los nazgûl. Incluso Gandalf el gris podrá hacer acto de presencia para ayudar a las tropas de Gondor.

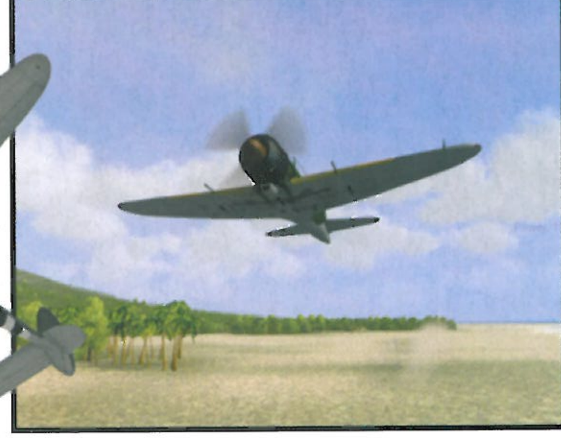
Pero las variaciones entre los bandos no se limitarán únicamente a las unidades, sino que el desarrollo de cada una será distinto. Así, por ejemplo, los ejércitos de Sauron tendrán una cantidad ingente y constante de refuerzos que, sin embargo, deberán administrar si quieren adquirir unidades más poderosas como los trolls.

Todas estas batallas multitudinarias te llevarán por algunos de los lugares más conocidos del universo Tolkien, como Minas Tirith o el abismo de Helm.

DESDE RUSIA CON AVIÓN

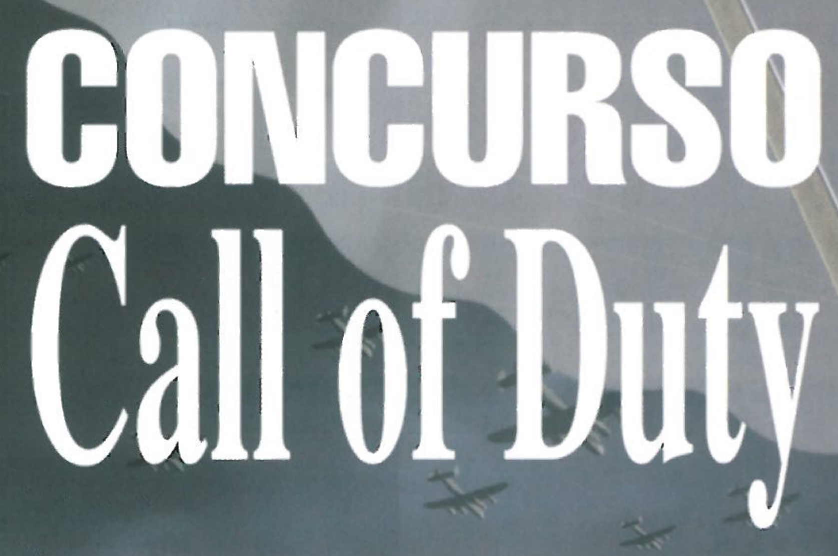
Battle of Britain

SIMULACIÓN

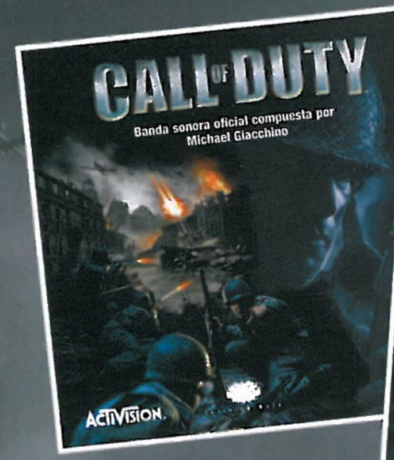


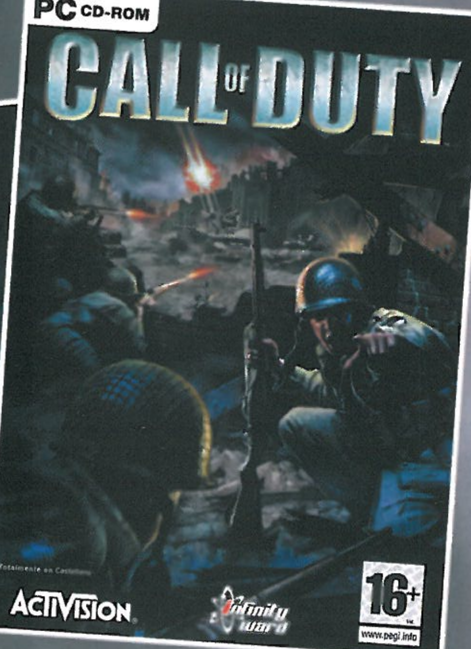
Oleg Maddox y sus compinches rusos siguen dando alegrías al mundo de los simuladores. Lo último que han anunciado es que trabajan en un nuevo título que, según sus propias palabras, "será nuestro proyecto más ambicioso hasta la fecha". Y eso que, a priori, el título provisional de *Battle of Britain* no parece destilar mucha originalidad. Se trata de sobrevolar los cielos del sur de Inglaterra y combatir en esos gloriosos días en los que la RAF logró pararle los pies a la Luftwaffe. Así, podrás ponerte a los mandos de un caza y derribar aviones alemanes, italianos o británicos.

Los detalles sobre el juego de que disponemos son escasos, ya que está en su fase inicial de desarrollo. De todas formas, está previsto un nuevo motor gráfico y un realismo histórico aún mayor que el de *IL-2 Sturmovik*. Además, se incluirán nuevos efectos climatológicos y la campaña será dinámica. Y si con esto no quedan saciadas las ansias de los pilotos, Maddox Games también ha anunciado que ya están desarrollando otra ampliación para *IL-2 Sturmovik* para principios del año que viene. ¡Y esto sin contar con que muy pronto estará disponible en la página oficial otra expansión gratuita! Menudo hartón de hélices.



¿Piensas que ésta no es tu guerra? Bien, tú también podrías subirte al carro de la acción bélica de altura. Basta con que nos escribas contestando la preguntita que encontrarás al pie de estas líneas. Con algo de suerte, puedes ser uno de los 20 ganadores de un lote que incluye el juego y la banda sonora original.







CUPÓN DE RESPUESTA

¿En cuál de estos ejércitos no puedes enrolarte en la campaña *Call of Duty*?

☐ Británico ☒ Alemán ☐ Ruso

NOMBRE: Francisco Javier Vicente Parra
DOMICILIO: Avd. Aragón Nº 13 7º A Izquierda
POBLACIÓN: Teruel C.P.: 44002
PROVINCIA: Teruel TELÉFONO: 978612241

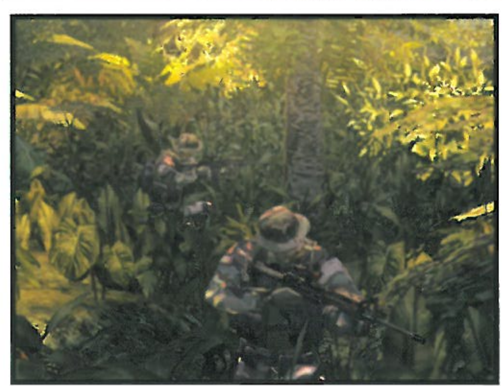
Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso Call of Duty" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de diciembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de enero de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

...Y TIRO PORQUE ME TOCA

Joint Operations ACCIÓN



Agudeza visual: encuentra a los dos hombres ocultos en esta captura.

Novalogic sorprendió a propios y extraños hace unos meses con *Delta Force: Black Hawk Down*, el juego que revitalizaba la saga táctica de *Delta Force* aprovechando la película de Ridley Scott. Fruto de este éxito nace ahora *Joint Operations*, un título que tomará el motor de *Black Hawk Down* para llevarnos de viaje en el espacio y el tiempo.
La acción se situará en Indonesia, en un futuro no muy lejano en el que tu equipo de valientes deberá defender los intereses occidentales en un país sumido en el caos. Más allá de mensajes reaccionarios, *Joint Operations* promete una buena dosis de belicismo redondeada con helicópteros Chinook, hovercrafts de desembarco y vehículos de ataque ligeros para que los pilotes y despliegues tropas allí donde sea necesario. Verá la luz a principios del año que viene.



GRITA LIBERTAD

Freedom Force vs The Third Reich ROL

Esta primavera volverán a llevarse las licras y los colores chillones. Tras el éxito de crítica (que no de público) de *Freedom Force*, Irrational Games vuelve a la palestra superheroica con un juego que se trasladará a la Segunda Guerra Mundial para repartir booms y crashes. *Freedom Force vs The Third Reich* llevará el grupo de héroes de antifaz y leotardos a los gloriosos años de la contienda, con lo que hará su aparición un nuevo elenco de villanos. En concreto, Blitzkrieg, Red Oktober y Fortissimo serán algunos de los encargados de sostener el baluarte del fascismo en un juego que modificará su motor para permitir una mayor interacción con el entorno.



A LA CARRERA

LA TIERRA AL CARAJO

La cosa va de entornos postapocalípticos y catástrofes ecológicas al por mayor. El año, 2083. Tu misión: lograr que tu grupito de valientes conserve la vida. Este es el sencillo planteamiento de *The Fall: Last Days of Gaia*, un juego de rol al uso creado por los desarrolladores de *Gorasul* y que permitirá pilotar vehículos en un apabullante entorno 3D.



ME DUELE EL ALMA

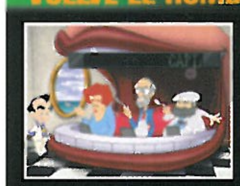


De surrealista para arriba merece ser calificado *The Journey to Wild Divine*, un título que pretende reunir diversión y terapia. Sus desarrolladores lo tienen claro: "Es una aventura que integra las capacidades de un viaje curativo con una innovadora tecnología que ayuda a mejorar la percepción del Yo". Además, aseguran que el juego reducirá el estrés y centrará la mente.

EL SALTO DEL DRAGÓN

El destino del dragón: Los tres reinos fue un título editado en 2001 que pasó más bien de puntillas. Bebiendo de las inagotables fuentes de *Age of Empires*, aportaba interesante información sobre la historia de China, país del que procedía. Con todo, sus creadores no se arrugan y amenazan ahora con una nueva entrega, en 3D y titulada sabiamente *Fate of the Dragon II*.

VUELVE EL HOMBRE



Leisure Suit Larry vuelve. Una de las series de aventuras gráficas más desinhibidas de los 80 ha anunciado su regreso a los monitores tras un largo paréntesis. Por lo visto, el octavo juego de esta serie basada en las desventuras de un playboy de tres al cuarto se llamaría *Magna Cum Laude*. Las malas noticias son que el creador de la serie, Al Lowe, no participa en el proyecto.



TORTAS IBÉRICAS

Imperivm II — ESTRATEGIA



Íberos y cartagineses serán las nuevas facciones de la secuela de *Imperivm*.





Como ya informábamos en el número anterior, Haemimont Games volverá muy pronto con otra dosis de estrategia en tiempo real ambientada en tiempos romanos. Eso sí, el título en nuestro país no va a ser *The Punic Wars* sino, simplemente, *Imperivm II*. Y además, no se tratará de una expansión del juego que les reportó la fama, sino de una secuela propiamente dicha.
El nuevo *Imperivm* contará con dos facciones nuevas que se suman a galos y romanos: los íberos y los cartaginenses. En principio, serán estos últimos quienes lleven gran parte del peso de la historia, ya que en una de las dos campañas disponibles encarnarás al inefable Aníbal y su elefantiásico ejército. La otra, obviamente, te pondrá al frente de Roma con uno de los mejores generales que ha dado la República: Escipión el Africano.
Como muchas de las batallas de ese tiempo transcurrieron en la Península Ibérica, momentos cumbre como el sitio de Numancia o la toma de Sagunto tendrán su representación en el juego. FX Interactive ha estado trabajando codo con codo con los desarrolladores para que el juego esté listo para la campaña navideña.

LAS CHICAS SON GUERRERAS

Wars & Warriors: Joan of Arc — ACCIÓN



La nueva apuesta de Trevor Chan va cobrando forma. Tal como anticipamos en su día, esta Juana de Arco más que estratega será luchadora.
Además, también tendrás la opción de encarnar a otros guerreros que se irán apuntando a tu cruzada, con lo que avanzar por los escenarios será más cuestión de combos salvajes que de tácticas refinadas. Eso sí, de todas formas podrás comandar a tus ejércitos para que te ayuden en tu misión y libren varias batallas en tu nombre. De hecho, el juego contará con hasta ocho escenarios que prometen ser tan grandes como ricos en detalles.
El juego, previsto para otoño de 2004, contará con un estupendo motor gráfico que permitirá seguir la acción desde una perspectiva en tercera persona.

CIUDADANO KAIN

Legacy of Kain: Defiance — ACCIÓN

Se acerca el puñetero de Kain, ese vampiro con ansias de chupar almas y megas de nuestro disco duro. La nueva entrega de las aventuras de tan ilustre chupóptero, prevista para dentro de unos días, va a centrarse de nuevo en la acción y el puntapié. Combos de espanto y salvajadas múltiples serán el plato principal.
Ésta será la primera vez en que podrás conducir a dos personajes, Kain o Raziel. Eso sí, será el juego quien determine cuál llevas en cada momento. Además, *Legacy of Kain: Defiance* incorporará algunos poderes mágicos que añadirán espectáculo y ricas posibilidades tácticas. Kain, por ejemplo, podrá adoptar una forma brumosa para superar ciertos obstáculos o bien valerse de la telequinesia para zurrar enemigos e interactuar con elementos del entorno.



El ínclito Kain, chuleándole a un par de desalmados.



Videojuegos
Se está entrenando para su próximo partido.
¿Cómo estás?
NOKIA
UrbanFreestyle
TIME
SKILL
Options
Urban Freestyle Soccer*
Elige entre más de 100 videojuegos de Vodafone live!
Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos. Tráfico GPRS según tarifas vigentes.
vodafone
live!
Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola. Y ahora, descárgate a partir del 16 de Octubre el Urban Freestyle Soccer en exclusiva con Vodafone.
Infórmate en www.live.vodafone.es
*Urban Freestyle Soccer™ and Acclaim ® & © 2003, Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

CONCURSO

EMPIRES
LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

PC CD-ROM
FROM RICK GOODMAN
EMPIRES
LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
12+
www.pegi.info
STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION

Estrategia bélica y civilizadora cargada de historia es lo que ofrece el último juego de Stainless Steel Studios. Con algo de apoyo de la diosa Fortuna, puedes recibir en casa uno de los 20 ejemplares de *Empires: Los albores de la Era Moderna* que sorteamos.

ACTIVISION. PROEIN STAINLESS STEEL STUDIOS

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuál de estos personajes tiene un papel destacado en el juego?

☐ Gordon Freeman ☐ Donald Rumsfeld ☐ Ricardo Corazón de León

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso Empires" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de diciembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de enero de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

UN DRAGÓN CON CEREBRO

Broken Sword AVENTURAS



Hace un año, Charles Cecil declaró que la aventura de apuntar y hacer clic estaba muerta. Recientemente, con la nueva entrega de *Broken Sword* prácticamente terminada, el diseñador francés pasó por Madrid para dar una lección práctica de lo que quería. La primera impresión es que *El Sueño del Dragón* va a hacer que la aventura cambie y que pase a estar más viva que nunca.

El salto a las 3D se ha resuelto notablemente con la ayuda de un motor gráfico desarrollado a partir de la tecnología Renderware, vista en la serie *Grand Theft Auto*. Con un aspecto algo más acorde con los tópicos actuales y una impresionante animación facial, George y Nico se embarcarán en una aventura cien por cien cinematográfica que les llevará por varios países. Según explico Cecil, el trabajo de cámara ha contado con el asesoramiento de directores de cine profesionales.

Parece que *Broken Sword* no se ha travestido en un híbrido de acción y aventura y que va a mantenerse fiel al espíritu de la saga. Volveremos a disfrutar de una jugabilidad "cerebral", situaciones insólitas y diálogos cargados de sentido del humor.

LA MAR DE NUEVO

Virtual Skipper 3 SIMULACIÓN





Aunque los deportes náuticos acostumbran a ser coto de clases pudientes o monárquicas, la cosa cambia si tienes un ordenador cerca. Y más, si ofrece tanto realismo como la saga *Virtual Skipper*. La tercera entrega, que llegará este mismo mes, potenciará las posibilidades de la regata sin perder ni un ápice de jugabilidad. *Virtual Skipper 3* incorporará, por ejemplo, la opción de estudiar los vientos y corrientes de la zona para que puedas preparar el planteamiento táctico de la regata por anticipado. Además, esta secuela contará también por vez primera con un editor de mapas.

A LA CARRERA

LOS AUTOS LOCOS



Hasta ahora, las adaptaciones poligonales de *Los Simpson* no han corrido mucha suerte, algo que espera remediar *The Simpsons Hit & Run*. En este juego de conducción descerebrada podrás controlar a Homer, Bart, Lisa, Marge o Apu al tiempo que intentas desentrañar un delirante complot alienígena.

MÁS MADERA

Los estudios australianos de Auran están ultimando *Trainz Railroad Simulator 2004*. Al parecer, el principal atractivo de este *Trainz* es el acuerdo alcanzado con la Union Pacific, la mayor empresa ferroviaria de Norteamérica, que permitirá reproducir todos los trenes pasados y presentes de la compañía.



ROBIN SE DESPEÑA



Después de tanto tiempo saltando de rama en rama, al final Robin de Loxley ha acabado por pegarse un buen mamporro. *Robin Hood: Defender of the Crown*, el remake de un clásico de los 80 para Commodore y cuya fecha de finalización está prevista para ya, ha sido cancelado sin previo aviso.

SE ACERCA POR LA BANDA



El eterno rival de *FIFA* planea ahora sobre las cabezas de EA. Siguiendo con su expansión en el mundo del PC, Konami desembarcará este mismo mes su apuesta futbolera, *Pro Evolution Soccer 3*. El juego vestirá las mismas características que sus versiones consoleras pero aprovechando las capacidades de los compatibles.



EL FUTURO FUE AYER
Gran éxito de ArtFutura 2003



ArtFutura ha vuelto a cerrarse un año más con la mirada puesta en los juegos y en la exploración artística del mundo del entretenimiento. Además, este año, como novedad, el festival de artes multimedia ha diversificado su oferta y ha esparcido sus actividades por cinco ciudades más de la península: Vigo, Vitoria, Valladolid, Granada y Madrid. Sin embargo, el peso ha seguido recayendo en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, donde hemos podido comprobar una vez más la apuesta de futuro por el mundo lúdico. Sin ir más lejos, este año se ha llevado a cabo un monográfico especial dedicado a tratar la relación entre videojuegos y cultura audiovisual. Bajo el título de PixelCity, se abordaron varias propuestas que conjugan la experimentación con el juego, como el proyecto *Can You See Me Now?* de Blast Theory, que plantea una persecución a medio camino entre el píxel y el asfalto genuino. O los australianos de Select Parks, desarrolladores de juegos arquitectónicos basados en edificios reales. Todo este fértil campo ha venido acompañado, además, de un importante crecimiento en el número de asistentes; de los 12.000 del año pasado a los 18.000 de esta edición. Una buena señal. Y que siga.

VIENEN Y VAN
Nace Flagship Studios y desaparece Computer Artworks

Funerales y bautizos en la industria de los videojuegos. Por un lado, y sin previo aviso, los desarrolladores de Computer Artworks han echado el cierre al negocio tras haber creado títulos tan prometedores como *Evolva* o *The Thing*. Aunque las razones de esta muerte repentina no están nada claras, parece ser que en el fondo podrían estar unas desavenencias en los cobros con la compañía editora de los títulos. Por otro lado, este mes pasado Bill Roper daba a conocer una noticia que no por anticipada era menos esperada. El alma máter de Blizzard destapaba el nombre de su nuevo equipo de desarrollo, Flagship Studios, que se compromete a "crear juegos de altísima calidad que atraigan por igual a jugadores habituales y ocasionales". De hecho, en su página web ya ofrecen un boceto del que será su próximo título. Sí, es la imagen de la izquierda.

TERAPIA DE BITS
Nuevo estudio sobre UT

Siguen lloviendo estudios sobre las virtudes de los videojuegos. El último ha sido elaborado en la Universidad de Quebec, en Ottawa, y señala que los juegos pueden ser beneficiosos en el tratamiento de las fobias. El estudio, publicado en la revista *CyberPsychology & Behavior*, señala que el uso de determinados juegos en pacientes con fobias puede ayudar a crear un estadio inducido de ansiedad que resultaría muy útil durante el proceso terapéutico. Entre otros, el estudio empleó títulos como *Half-Life* y *Unreal Tournament*.



Somos el deporte.

www.tcm.ea.com

Plantea la estrategia y habla sobre el campo











Sácale más partido a FIFA Football 2004 con Football Fusion. Total Club Manager 2004 te permite escoger tu equipo favorito, diseñar sus tácticas y técnicas de entrenamiento y llevarlo a lo más alto. Ahora y gracias a Football Fusion podrás jugar por primera vez todos los partidos con FIFA Football 2004.



Desde el banquillo o sobre el campo. Todo el fútbol a tu alcance



ALPHA Y CHARLIE

Vietcong Fist Alpha

ACCIÓN

El equipo checo de Pterodon está preparando ya la primera ampliación de *Vietcong*, titulada *Vietcong Fist Alpha*, que volverá a ponerte al mando de un equipo estadounidense de fuerzas especiales para limpiar la jungla de indeseables comunistas. Esta expansión añadirá siete misiones nuevas así como ocho mapas multijugador. Además, y como no podía ser de otro modo, *Vietcong Fist Alpha* también suma al invento seis armas adicionales a las que se les podrá añadir bayonetas en algunos casos. Y si con esto no bastara, el peligro desde el cielo estará más presente que nunca: aumenta el apoyo artillero para uno y otro bando y se incorporan nuevos aviones que amenazan con barrer el mapa. Entre otros, el famoso bombardero B-52 y el no menos conocido caza F4 Phantom sobrevolarán los cielos de a principios de 2004.



GUERRA DE CINE

Commandos III: Destination Berlin

ESTRATEGIA

Siguiendo con el apabullante despliegue de marketing que ya habrás visto durante el mes de octubre, los muchachos de Pyro Studios y Proein presentaron (*once more*) su joya antes los medios. Coincidiendo con el supuesto lanzamiento mundial de *Commandos 3* (supuesto, porque en Estados Unidos ya estaba en las tiendas), los cines Luchana de Madrid se vistieron de guerra virtual. Sacos terreros, paracaídas colgantes y sidecars de antaño formaron parte de una ambientación en la que Ignacio Pérez volvió a destacar las virtudes de su retoño. Todo muy bonito, muy brillante y con muchos aplausos para el producto nacional por excelencia (con permiso de las peinetas).



"...y aprovecho para saludar a mis amigos, que me estarán viendo..."

GANADORES CONCURSOS

TRON 2.0

JUEGO + ARTBOOK: Enrique Luque-Hagen, Granada - Sergio Gorroño Guerrero, Madrid - Francisco de Asís Martín Sánchez, Olivares (Sevilla) - Juan Francisco Galán Garcia, Balaguer (Lleida) - Clara Mª Bueno Suero, Oviedo - Carmen Maraviglia Urcelay, Barcelona - Iván Catena Bravo, Linares (Jaén) - Aitor Navarro Sixto, Manresa (Barcelona) - Nicolás Cruz Rodríguez, Almería - Alberto Gragera Vaquerizo, Paracuellos del Jarama (Madrid)
JUEGO: Manel Achab Bencharki, Mollet del Vallès (Barcelona) - Eduardo Acerete de la Corte, Zaragoza - Ricardo Flores López, Albacete - José Mª García Carrasco, Espinardo (Murcia) - Daniel López Abenza, La Alberca (Murcia) - Florencio Rico Pérez, Benacazón (Sevilla) - Ander Delgado Freire, Leioa (Vizcaya) - José Vicente Mas Masanet, Ondara (Alicante) - Cristina Pizarro de Alba, Zafra (Badajoz) - Henry Yupanqui Minchola, Barcelona

ENIGMA: RISING TIDE

José Ramón Díaz Carretero, Madrid - Marcel Llorach Tó, Blanes (Girona) - Jonathan García Tomás, Villena (Alicante) - David Viñas Rodríguez, Gavà (Barcelona) - Marta Falguera, Granollers (Barcelona) Javier Maorad Pastor, Teruel - José García Gómez, Cartagena - Jorge Gracia Sancho, Zaragoza - Isaías Jiménez León, El Viso del Alcor (Sevilla) - Lucía Estévez Tejero, Ferrol (A Coruña) - Daniel Yaseham Palomo, Museros (València) - Fco. Javier Rodríguez Rodriguez, Bilbao Isabel Alcainas Garcia, Barcelona - Juan Antonio Martin Serdas, Madrid - José Mª Salinero Pascual, Basauri (Vizcaya) - Pedro García Serrano, Sevilla - Maksym Abramov, Granada - Jesús Caballo Barrero, Sevilla - Silvia Díaz Fernández, Cártama Estación (Málaga) - Xavier Sorolla Cuberes, Lleida



TRON 2.0®
entra
EN EL MUNDO QUE EXISTE EN TU ORDENADOR.
Un virus tiene en vilo a todos los sistemas informáticos del mundo y los programas te han identificado como la fuente de todos los problemas.
Es necesario luchar para desbaratar los siniestros planes que amenazan con corromper una realidad y transformar la otra para siempre.
WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET
12+
www.pegi.info
PC CD ROM
MONOLITH
POWERED BY gamespy
Sound Blaster 24-bit
Maximize your experience with pentium 4
BUENA VISTA INTERACTIVE
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
NVIDIA GeForce FX
The GPU of Tron 2.0

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. IMPERIVM: EDICIÓN PREMIUM
3. LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE
4. AGE OF EMPIRES: EDICIÓN GOLD
5. FLIGHT SIMULATOR 2004
6. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION
7. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
8. LOS SIMS: DE VACACIONES
9. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
10. LOS SIMS: PRIMERA CITA

ESTADOS UNIDOS

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE
3. FLIGHT SIMULATOR 2004
4. BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS...
5. JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
6. BATTLEFIELD 1942
7. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
8. HOMEWORLD 2
9. DIABLO II
10. MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

REINO UNIDO

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4
3. LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE
4. BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS...
5. MEDIEVAL: TOTAL WAR
6. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT DELUXE
7. THE SIMS: UNLEASHED
8. JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
9. COMMAND & CONQUER: GENERALS
10. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de septiembre.

LA BOLSA VIRTUAL

Pocas novedades en la un tanto conservadora lista española de ventas. Tal vez la más llamativa es que la edición *Premium* de *Imperivm* se ha encaramado a la segunda posición, prueba elocuente del éxito de una política (la de FX Interactive) basada en precios competitivos y un esmerado servicio de atención al cliente. Sólo un producto Sims resiste el fuerte tirón de este ETR de galos y romanos.

Otras novedades pasan por la fuerte entrada de una aventura con licencia, *CSI*, y de la nueva entrega del simulador de aviación civil *Flight Simulator 2004*, un título que desmiente la tan extendida percepción de que estos productos tienen menos futuro que la democracia en Oriente Medio.Entre los juegos que aúnan éxito comercial y prestigio crítico, destaca *The Frozen Throne*, la expansión de *Warcraft III*.

VALORES SEGUROS

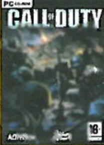
No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50
www.rockstargames.com/vicecity



Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

HALO: COMBAT EVOLVED
Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99
www.microsoft.com/games/halo



Violencia vertiginosa al viejo estilo con una ambientación soberbia.

ESTRATEGIA

COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.battlefront.com/products/cmbo

Emoción, realismo y la prueba de que turnos y 3D pueden ir parejos

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.blizzard.com/war3



La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.empiresrts.com




Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
Puntuación: 8,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10
www.pendulostudios.com

Un aventura en la que no hay nada superfluo: todo encaja.

CARRERAS

COLIN MCRAE RALLY 3
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61
www.colinmcrae3.com




El rey de los juegos de rallies: incluso mejor que su predecesor.

DEPORTES

TIGER WOODS PGA TOUR 2004
Puntuación: 9/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 343 64 00
www.easports.com



Un excelente simulador con sutiles mejoras respecto a la edición *2003*.

ROL

NEVERWINTER NIGHTS
Puntuación: 9/10
Precio: 59,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.nwn/bioware.com

Más que un juego de rol al uso: un compendio de todo el rol posible.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80
www.il2sturmovik.com



Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.rayman3.com



Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

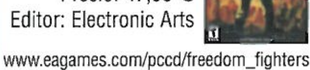
RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de octubre. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).



ACCIÓN

FREEDOM FIGHTERS
Puntuación: 7
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts

www.eagames.com/pccd/freedom_fighters


GHOST RECON
Puntuación: 9
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft

www.ghostrecon.com

HALO: COMBAT EVOLVED
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft
www.microsoft.com/games/halo

HIDDEN & DANGEROUS 2
Puntuación: 7,5
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play

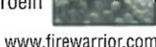
www.hidden-and-dangerous.com/hd2

MAX PAYNE 2
Puntuación: 8,5
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play

www.rockstargames.com/maxpayne2

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts
www.eagames.com/official/moh_alliedassault

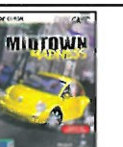
UNREAL II: THE AWAKENING
Puntuación: 8
Precio: 29,99 €
Editor: Atari
www.unreal2.com

WARHAMMER 40.000 FIREWARRIOR
Puntuación: 5
Precio: 42,95 €
Editor: Proein

www.firewarrior.com

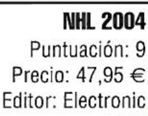
YAGER
Puntuación: 8
Precio: 42,95 €
Editor: Proein

www.yager.tv

CARRERAS

MIDTOWN MADNESS
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft

www.microsoft.com/games/midtown

DEPORTES

LINKS CLASSIC
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft

www.microsoft.com/games/linksclassic

NHL 2004
Puntuación: 9
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.easports.com/games/nhl2004

TIGER WOODS PGA TOUR 2004
Puntuación: 9
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.easports.com/games/tigerwoods2004

ESTRATEGIA

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS
Puntuación: 7,5
Precio: 34,99 €
Editor: Microsoft
www.ensemblestudios.com/aom

CASINO INC.: THE MANAGEMENT
Puntuación: 4
Precio: 20,00 €
Editor: Konami
www.casinoincgame.com

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR
Puntuación: 8
Precio: 24,95 €
Editor: Electronic Arts

www.eagames.com/official/cc_generals

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
Puntuación: 8,5
Precio: 44,95 €
Editor: Proein

www.eidosinteractive.co.uk/gss/commandos3/spain

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein

www.empiresrts.com

FIRE DEPARTMENT
Puntuación: 6,5
Precio: 19,95 €
Editor: Planeta DeAgostini

www.montecristogames.com

GHOST MASTER
Puntuación: 7,5
Precio: 39,95 €
Editor: Planeta DeAgostini

www.ghostmaster.com

LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
Puntuación: 5
Precio: 19,95 €
Editor: EA

www.lossims.com

NEXAGON: DEATHMATCH
Puntuación: 5
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta DeAgostini

www.nexagondeathmatch.com

NO MAN'S LAND
Puntuación: 6
Precio: 45,95 €
Editor: Proein

www.nomans-land.de/english/index1.htm

PATRICIAN III:IMPERIO DE LOS MARES
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: FX Interactive

www.fxplanet.com/p046/p046.htm

SIMCITY 4: HORA PUNTA
Puntuación: 7
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts

http://simcity.ea.com

SPACE COLONY
Puntuación: 6
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play

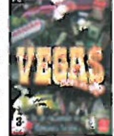
www.spacecolonygame.com

TORTUGA: PIRATAS DEL NUEVO MUNDO
Puntuación: 6
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

www.ascaron.com/gb/gb_tortuga

UFO: AFTERMATH
Puntuación: 6,5
Precio: 36,00 €
Editor: Zeta Games

www.ufo-aftermath.com

VEGA$: MAKE IT BIG!
Puntuación: 5
Precio: 39,95 €
Editor: Planeta DeAgostini

www.vegasmakeitbig.com

WORMS 3D
Puntuación: 8
Precio: 44,95 €
Editor: Acclaim

www.worms3d.com

ROL

NEVERWINTER NIGHTS
Puntuación: 9
Precio: 29,99 €
Editor: Atari

http://nwn.bioware.com

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK
Puntuación: 9
Precio: 14,95 €
Editor: Friendware

www.il2sturmovik.com

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



SID MEIER

EL IMPULSO CIVILIZADOR

Su nombre se asocia al título de un **juego**. Con sólo pronunciar su apellido, uno piensa **en las épocas doradas del software**. Meier es leyenda, **sinónimo de** eso que los americanos conocen como un **hombre hecho a sí mismo**. El rey de la estrategia sin fronteras y la expansión civilizadora.



Al final, cine y videojuego están condenados a parecerse. Si las estrellas del firmamento de Hollywood o cualquier otra meca del cine hacen que su sola presencia salve una película de la quema y atraiga a nuevos espectadores, hay nombres en esto del ocio electrónico que cumplen con idéntica función. Y el de Sid Meier es uno de esos nombres. Tanto, que su apellido acompaña al título del juego que le hizo grande. El invento tiene doble utilidad: se asocia un producto a una celebridad y se deja claro por dónde van a ir los tiros.

Porque Sid Meier es garantía. Es uno de esos programadores que copan la atención de los medios, pendientes siempre de cualquier nuevo movimiento. No está nada mal para alguien que comenzó en el negocio cuando todavía quedaba en la industria algo del famoso espíritu de garaje: dos geniecillos encerrados en un sótano sacándose de la manga un juego barato y esencial para entender la Historia. Sí, con mayúsculas.

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Lo más destacado es la saga *Civilization, Railroad Tycoon, CivNet, Gettysburg, Magic: The Gathering* y *Pirates!*

¿Qué está haciendo?
Una nueva versión de *Pirates!*

¿Qué no haría nunca?
Un juego de acción visceral sin facciones, recursos ni esfuerzos civilizadores.

En este caso, el tópico es cierto. Meier comenzó a pavimentar su paso hacia la gloria precisamente así, desde la humildad. Y la humildad se llamaba Microprose. Y su primer juego, *Solo Flight*. Las cosas era diferentes por aquel entonces, como recuerda el propio Sid: "Eran otros tiempos. Un par de tipos podían programar un juego, copiar sus propios discos, fotocopiar el manual, meterlo todo en una bolsa de plástico y después vender el producto".

Eran los años 80 y Meier, junto a Arnold Hendrick se sacó de la manga juegos como *NATO Division Commander*, *Conflict in Vietnam* o *Pirates!* Títulos claramente influenciados por los juegos de mesa. "Nunca he diseñado juegos de mesa, pero me inspiraron mucho en mi trabajo. Sabía que podía utilizar el ordenador para crear juegos de ese tipo, pero mucho más complejos". Hay una constante en la obra de Meier desde sus primeros juegos hasta las obras de madurez: un gusto por el juego reposado y repleto de matices. Todo título con la marca "Sid Meier" profundiza en la complejidad de un concepto, sea histórico o de pura simulación.

La consagración

El reconocimiento absoluto le llegaría en la década de los 90 con *Railroad Tycoon* y la primera parte de *Civilization*. Meier, acompañado en aquella época por Bruce Shelley, daba con su particular piedra filosofal. No es difícil apreciar las similitudes de su trabajo con el de otros genios de la estrategia como Will Wright. De hecho, reconoce que "*Civilization* empezó siendo como *SimCity*, un juego en tiempo real en el que ibas añadiendo cosas a tu ciudad. Nuestro objetivo era que la ciudad no creciese sin ti, que te diese la oportunidad de participar".

Aunque hubo más proyectos después de *Civilization*, uno no puede evitar tener la sensación de que Meier ha abandonado, por lo menos parcialmente, sus tareas como programador absoluto para dedicarse a menesteres como la producción. O quizás es que los años cambian el negocio y donde antes había un par de genios oscuros ahora hay todo un equipo perfectamente coordinado. Ni mejor ni peor, diferente. Sid Meier evoca una época en que se trabajaba de otra manera: con el ímpetu visionario del que sabe que todo está por inventar.

No consiste en que mueras por tu país... Consiste en hacer que tus enemigos mueran por el suyo.





HALF-LIFE 2

CÓDIGO ROBADO

Por X. Pita

Una versión inacabada del juego, filtrada en Internet

Como sucede casi siempre, todo comenzó con un rumor. El día 2 de octubre, un buen puñado de foros de discusión se hacían eco del mismo suceso: el código fuente de *Half-Life 2* había sido filtrado en Internet. Aunque la incertidumbre de los primeros momentos no dejaba distinguir cuánto había de verdad en la noticia, algo sí estaba claro: un archivo de unos 30 MB que supuestamente contenía información vital sobre *Half-Life 2* comenzaba a circular libremente por las redes de *peer to peer* e IRC. Para la mayoría de los usuarios un código fuente no pasa de galimatías informático, pero para aquellos habituados al lenguaje de programación es un diamante en bruto.

Lo que estaba expuesto a los ojos de cualquier curioso era, en realidad, el producto de varios años de trabajo. Puede que no se hubiese filtrado material jugable, de hecho un código fuente tiene que compilarse para después convertirse en juego, pero los secretos que Valve Software, la compañía que desarrolla el juego, se había empeñado en esconder, se convertían en material de fácil acceso.

HORAS DE SILENCIO

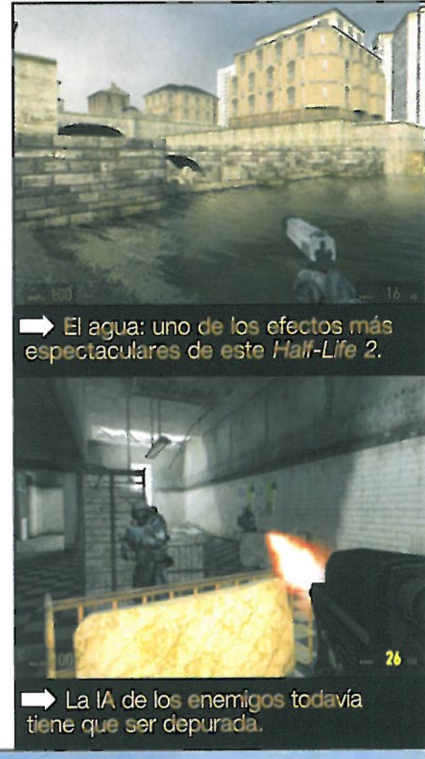
Ni Valve ni Vivendi, distribuidora del juego, confirmaron la noticia, pero diferentes páginas web y usuarios particulares sometieron el archivo a examen. Horas después de la filtración, ya no cabía ninguna duda: era real y traía consigo información sobre las armas, vehículos y personajes no jugadores.

Así las cosas, todas las rutinas, algoritmos o cualquiera de los detalles que podrían hacer de *Half-Life 2* el juego especial que medio mundo esperaba, estaban ahora en manos de la competencia. Pero eso no era todo, el código contenía también información sobre el motor de física HAVOC que Valve debía mantener en secreto, algo que podría llevar a la compañía a los tribunales.

Pero aún había más: en caso de que el robo fuese confirmado oficialmente, la fiabilidad de Steam, un sistema de descarga de contenidos multimedia que los desarrolladores pretendían utilizar para vender *Half-Life 2* on line, se ponía en entredicho. Si la red de Valve carecía de unos mínimos de seguridad, ¿quién se iba a arriesgar a ceder los datos de su VISA vía Internet?

Aunque no faltaban usuarios que se felicitaban por la filtración argumentando que cualquier estudio, por pequeño que fuese, tendría acceso a un motor que de otra manera debería pagar, la gran mayoría de los aficionados no salían de su asombro. El sentimiento que predominaba en la Red era prácticamente idéntico: impotencia al ver cómo se saqueaba sin contemplaciones el trabajo ajeno.

Valve, entre tanto, seguía encerrada en su silencio. Sólo cuando ya nadie dudaba de la autenticidad del código fuente, Gabe Newell, cofundador de la compañía, confirmaba que el robo era real: "El código fuente filtrado es el de *Half-Life 2*". Según Newell, la semana que había transcurrido desde



El agua: uno de los efectos más espectaculares de este *Half-Life 2*.

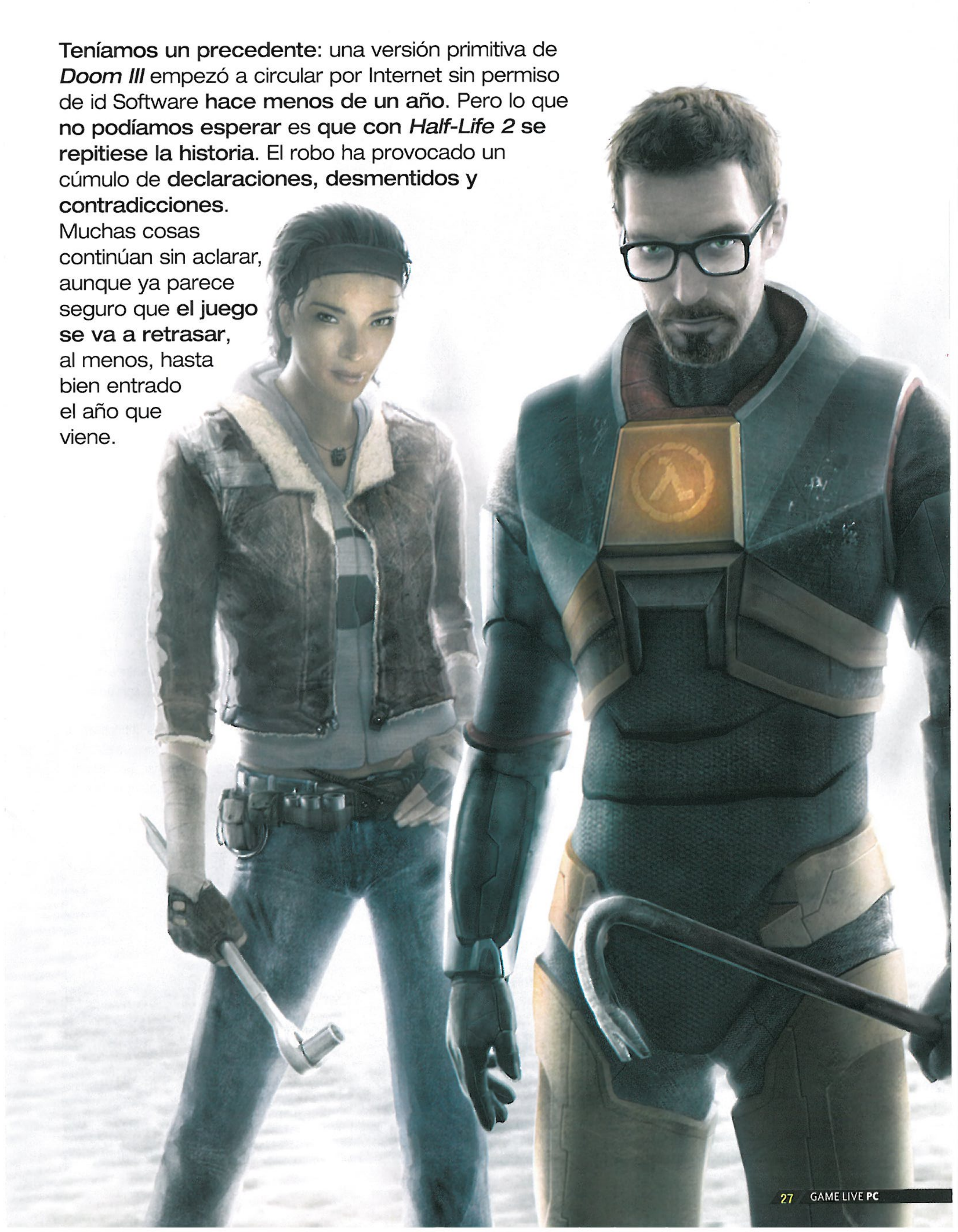
La IA de los enemigos todavía tiene que ser depurada.



El cuidado diseño de los escenarios debe ser una de las grandes bazas del juego cuando aparezca.

Teníamos un precedente: una versión primitiva de ***Doom III*** empezó a circular por Internet sin permiso de id Software **hace menos de un año**. Pero lo que **no podíamos esperar** es **que con *Half-Life 2* se repitiese la historia**. El robo ha provocado un cúmulo de **declaraciones, desmentidos y contradicciones**.

Muchas cosas continúan sin aclarar, aunque ya parece seguro que **el juego se va a retrasar**, al menos, hasta bien entrado el año que viene.





En la beta incluso se pueden llegar a pilotar vehículos.

Y no sólo Valve estaba investigando el robo. A pesar de que un portavoz del FBI se había negado a pronunciarse, varios medios de comunicación, entre ellos MSNBC, afirmaban que la propia oficina de investigación federal se estaba encargando del caso. La filtración del código había traspasado las fronteras de las webs y revistas especializadas. Medios de información general empezaban a hacer una completa cobertura.

Mientras tanto, las declaraciones se seguían cruzando y tras preguntar a Doug Lombardi, otro miembro destacado de Valve, por las palabras de Ramboz, que situaban la fecha de publicación en abril, Lombardi se limitó a decir: "Aún estamos haciendo balance de los daños. En estos momentos no podemos asegurar que lo que ha hecho el ladrón vaya a afectar a la fecha de lanzamiento".

EL DÍA 2 DE OCTUBRE, EL CÓDIGO FUENTE DE HALF-LIFE 2 FUE FILTRADO EN INTERNET

la filtración hasta su primera declaración oficial había sido una de las peores tanto para él como para su estudio.

Al parecer, la actividad del hacker comenzó el 11 de septiembre, día en el que Newell notó ciertos movimientos sospechosos en su ordenador. Aprovechando un agujero de seguridad en su programa de correo electrónico, el pirata se hizo con una copia completa del código el día 19 de septiembre.

PALABRAS ENCADENADAS

Pasada prácticamente una semana, Valve y Vivendi continuaban con su política de silencio sobre un posible retraso en el lanzamiento del juego. Por fin, el 7 de octubre, Christophe Ramboz, directivo de Vivendi Universal, declaraba al periódico galo Les Echos que *Half-Life 2* no vería la luz por lo menos hasta abril de 2004. "Robaron un tercio del código fuente", reconocía Ramboz. "Es grave porque nos fuerza a retrasar el lanzamiento del juego como mínimo cuatro meses, y eso significa abril de 2004, el tiempo necesario para rescribir partes del juego."

Estas palabras chocaban con unas declaraciones que, horas después, hacía Newell. Desde Valve se admitía el robo de una pequeña parte del código (no toda, como se creía hasta el momento), pero la fecha de publicación seguía siendo la misma. Según Newell, Valve comenzaba su investigación particular y estrechaba el cerco para coger al culpable. Las primeras pesquisas conducían a un supuesto hacker que respondía al nick de SourceX.

ACTORES EN ESCENA

Todavía quedaban más sorpresas. El mismo día en que Newell admitía que el código fuente había sido robado de su ordenador, el hacker hacía pública una beta jugable. Utilizando, casi con toda seguridad, la red de IRC efnet, ANON, nombre bajo el que se escondía el pirata, liberaba en Internet una versión primitiva de *Half-Life 2*.

Si Gabe Newell pensaba que las cosas no podían ir peor, se equivocaba. El robo, tras la publicación de la beta, era mucho más grave de lo que se quería hacer ver. ANON publicó una serie de archivos (100 en concreto) de 15 MB cada uno. Descomprimidos debidamente en el disco duro, se convertían en material perfectamente jugable.

Aunque la beta estuviera muy lejos de ofrecer una experiencia de juego real al carecer de cohesión argumental, los usuarios podían pasearse por un número importante de mapas. Es más, los famosos niveles mostrados en mayo podían ser ahora



Ahora se ha hecho público mucho más de lo que Valve dio a conocer en las presentaciones oficiales allá por mayo.

Algunos de los mapas muestran extraños efectos, como esta especie de láseres de seguridad.


PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS DEL TIEMPO™
Próximamente a la venta
www.prince-of-persia.com
Totalmente en castellano
The way it's meant to be played
nVIDIA
GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2003
PlayStation 2
PC CD-ROM
Game Boy Advance
Powered by
TOBLERONE
PC CD-ROM
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
gameloft
12+
www.pegi.info
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia creado por Jordan Mechner. Todos los derechos reservados. Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en U.S. y otros países. Prince of Persia y Prince of Persia Las Arenas del Tiempo son marcas registradas de Jordan Mechner usadas bajo licencia por Ubisoft Entertainment.

recorridos de arriba a abajo. La credibilidad de Newell, y sobre todo su explicación del robo a través de un agujero en Outlook Express, perdía fuerza. Si robar un código fuente valorado en millones de dólares es complicado, mucho más es hacerse con 1,5 GB de información.

La Red se llenó de teorías sobre la posible identidad de ANON. La más lógica apuntaba a un empleado de Valve y otras a un grupo de hackers externos ayudados por un segundo hombre infiltrado en las oficinas de los diseñadores.

El día 8 de octubre ANON volvía a la carga, esta vez filtrando los nuevos *Detonators* para *Half-Life 2*. Era el llamado Beta Patch, una optimización para los usuarios de tarjetas nVidia. Pero más interesante que la filtración en sí era un pequeño archivo de texto que acompañaba al "parche". En él, ANON se desmarcaba de cualquier grupo de hackers y asumía la autoría del robo en solitario. Además, afirmaba que tanto Vivendi como Valve mentían al declarar que la causa del retraso se debía a la filtración del código fuente.

En la beta se puede apreciar la expresividad de las caras.

Según ANON, en su ataque a los ordenadores de Valve se había hecho con todo el material desarrollado hasta la fecha. Eso incluía el código fuente, la beta y un último archivo con la beta y una versión casi final de *Counter Strike: Condition Zero*. En un mensaje explícito, ANON pedía a Valve que dejase de mentir. El cambio de fechas de publicación obedecía, pura y simplemente, a que el juego estaba muy lejos de ser terminado.

Independientemente de la identidad del hacker, al que los primeros indicios sitúan en Dinamarca, la pregunta que surge ahora es en qué medida ha afectado la filtración a la imagen de Valve. Una versión prematura de *Doom III*, por seguir un ejemplo reciente, fue robada y publicada sin consentimiento de sus desarrolladores, pero acabó por hacer más bien que mal a id Software. ANON, en cambio, ha puesto en tela de juicio tanto la credibilidad de Valve como la fiabilidad de Steam o los futuros acuerdos para licenciar el motor de *Half-Life 2* a otras desarrolladoras.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

Es inevitable preguntarse por qué Gabe Newell y compañía no admitieron durante el verano que sería imposible publicar el juego en la fecha prometida, el 30 de septiembre. Y por qué ATI montó una presentación en Alcatraz para dar a conocer sus nuevas tarjetas, ideales para jugar a *Half-Life 2*, cuando lo lógico es que tuviesen constancia del futuro retraso del juego.

Quedan muchas preguntas en el aire, tantas como contradicciones e incongruencias ha habido en las explicaciones de los responsables del juego. De todas formas, lo más probable es que en abril de 2004, si finalmente ésa es la fecha de publicación del juego, nadie se acuerde de las mentiras, los retrasos, los escándalos y las filtraciones. Sólo entonces haremos lo que siempre hemos querido. Viajar a un mundo extraño y vivir para contarlo. Ojalá que sea así.

ALGO QUE DECIR

Tanto la filtración del código fuente como la posterior publicación de la beta han hecho que la industria del videojuego comience a replantearse ciertos procedimientos. He aquí lo que han dicho al respecto algunos de los más destacados desarrolladores.



PETER MOLYNEUX (Lionhead)
Ya estábamos paranoicos con el tema después de tener problemas de seguridad durante el desarrollo de *Black & White*. Ahora estamos doblemente paranoicos. Incluso nos estamos planteando restringir el acceso a Internet en algunos casos.



TIM SWEENEY (Epic Games)
Todos los desarrolladores que conocemos están poniendo más interés en asegurar sus redes contra los ataques de los hackers.



ROBERT DUFFY (Id Software)
Es muy triste lo que está pasando. Los robos del código fuente afectan a la industria por completo. Espero que averigüen qué es lo que ha ocurrido exactamente y que cojan al responsable.



ANON, el hacker que filtró la beta, todavía no ha sido detenido. Las primeras pesquisas lo sitúan en Dinamarca.



En total, se han filtrado unos 70 fragmentos de mapas. Suficiente para hacerse una idea.

PC CD ROM

LIMITED
CODEGAME ENTERTAINMENT



El juego de guerra más completo y al mejor precio

9,95 €

A la venta en kioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Veloz-Silencioso-Invisible

- Tres campañas diferentes: Antigua Unión Soviética, África y Cuba
- ¡¡¡31 Misiones!!! para un solo jugador
- ¡¡¡14 Misiones!!! para multijugador
- Decenas de armas reales de última generación
- Un juego de Tom Clancy, el autor de Splinter Cell



PONTE EN LA PIEL DE LOS BOINAS VERDES AMERICANOS

LUCHA EN LOS DESIERTOS AFRICANOS



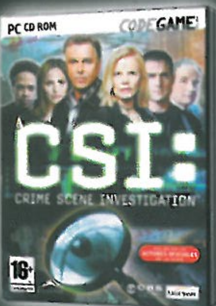
CONTIENE
3 CDs
INCLUYE MANUAL DEL JUEGO

TOTALMENTE EN CASTELLANO



DESPLIEGA TU EQUIPO EN LAS PLAYAS Y SELVAS DE CUBA





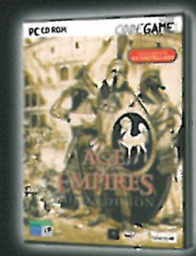
CSI
EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA SERIE



NOVEDAD

NOVEDAD

NOVEDAD



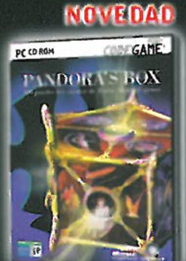
AGE OF EMPIRES



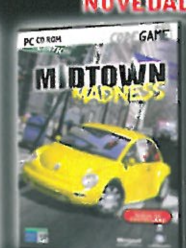
COMBAT FLIGHT SIMULATOR



LINKS CLASSIC



MIDTOWN MADNESS



PANDORA'S BOX







BioWare y LucasArts **se han encomendado a la Fuerza**, y ya **tienen su gran juego** galáctico **cerca del punto ideal** de cocción y a muy pocos días de irrumpir en tu disco duro. **Se acabaron los insulsos simuladores** de navecitas y las aventurillas de saldo. ***Star Wars* pedía a gritos** una sesión de **rol sin límites**. Por fin alguien ha escuchado el clamor.



Por J. J. Cid

Star Wars CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



Hace muchos años, en esta galaxia nuestra, cada juego basado en el universo *Star Wars* que se anunciaba era esperado con auténtica ansia por miles de freakies de la trilogía. Pero eso fue antes, muchos antes de que los productos de licencia galáctica empezasen a pinchar en hueso.

Una interminable ristra de juegos oportunistas y mediocres acabó por enfriar el entusiasmo de los incondicionales. Se esperaba que el estreno de las dos primeras películas de la nueva trilogía reactivase la fiebre, pero el caso es que no lo ha conseguido del todo. La serie de juegos pedía a gritos un revulsivo, un golpe de efecto que nos hiciese recuperar la fe. Y *Caballeros de la Antigua Republica* puede ser ese golpe.

En LucasArts son muy conscientes de que no pueden permitirse ningún paso en falso. Por ello, han dejado la responsabilidad de crear el primer juego de rol basado en *Star Wars* (con permiso de *Galaxies*) en manos de la compañía más laureada en este género: BioWare. Esta alianza entre dos pesos pesados de la fantasía virtual ha levantado mucha polvareda: después de todo, *Baldur's Gate* y *Star Wars* cruzan sus caminos, y ésa es una inmejorable noticia para los fanáticos de ambos universos... y para el común de los mortales.

Cuestiones de diseño

El resultado de esa colaboración es un juego con ingredientes de sobra para resucitar el culto galáctico. Sus creadores han urdido una densa trama a la altura, por lo menos, de las nuevas películas y la han situado siglos antes de la primera trilogía, de forma que lo narrado en el juego no interfiera con lo visto en el cine.

En un PC de gama media o alta el rendimiento del título se perfila como sencillamente espectacular

En concreto, vas a trasladarte a unos 4.000 años antes del *Episodio 1*, en pleno esplendor de la Antigua República. Tal y como señaló James Ohlen, diseñador jefe de BioWare, "ubicar el juego en este periodo de tiempo nos ha dado más libertad a la hora de desarrollar una historia propia original". De esta forma, las acciones del jugador no serán incoherentes con la historia cinematográfica que todos conocemos. La alternativa era llevarse el juego a los años posteriores a la caída del emperador Palpatine, pero una galaxia sin Sith y con muy pocos Jedi no parecía un escenario interesante.

El argumento creado por BioWare es rico en mística galáctica de la buena. Combates llenos de aliento épico, enemigos sobrados de maldad y carisma y personajes con carácter y motivaciones comprensibles conforman el universo del juego. Todos los personajes con los que tendrás la oportunidad de interactuar jugarán un papel importante en alguna de las muchas búsquedas disponibles.

Mención aparte merecen tus compañeros de equipo. Aunque bien es cierto que el juego bebe de las fuentes del rol más



Entrevista a James Ohlen, jefe de desarrollo del juego
"NO CREO QUE GEORGE LUCAS TENGA TIEMPO DE JUGAR"



GAME LIVE: ¿A qué juega en sus ratos libres un creador de juegos?
JAMES OHLEN: Mucha gente en BioWare juega a rol de mesa. Actualmente, soy master en una partida de *Dungeons & Dragons* a la que está apuntada mucha gente de la oficina. Lamentablemente, en estos momentos tenemos la partida aparcada hasta que acabemos *Caballeros...*
GL: ¿Hasta qué punto ha confiado en vosotros la gente de LucasArts?
J.O.: Ha sido un lujo trabajar con ellos. Han aceptado nuestras ideas y apenas han sugerido cambios. El hecho de separarnos de la trama de la película nos ha dado una libertad casi absoluta.
GL: ¿Y George Lucas? ¿Ha hecho alguna sugerencia?
J.O.: Dudo que una persona tan ocupada tenga tiempo de jugar a un juego de PC.
GL: ¿Para cuándo una adaptación de alguna novela de Tolkien?
J.O.: En estos momentos ya estamos trabajando en otro juego de rol para compatibles, pero puedo confirmar que no estará basado en el mundo de *El Señor de los Anillos*.

occidental, también recoge algunas pinceladas de lo mejor del rol de Extremo Oriente. Eso se nota, por ejemplo, en la forma en que se resolverá la composición de tu grupo de aventureros. Podrás manejar al mismo tiempo hasta tres personajes activos, a elegir entre los disponibles en cada momento. Todo muy al estilo de juegos tipo *Final Fantasy*. Y las similitudes van más allá, ya que la interacción entre los componentes de tu grupo será realmente importante a lo largo del juego. Cada personaje tendrá su propia historia, y ésta desembocará, en ocasiones, en una misión secundaria para el protagonista.

James Ohlen anunció que existirán dos finales diferentes: uno para cada reverso de la Fuerza. Esto implica, por supuesto, que tendrás la opción de dejarte seducir por el Lado Oscuro. Tus acciones te irán empujando hacia uno u otro lado, pero el mal se perfila como bastante más tentador, como era de esperar. Ohlen nos confesó que se avanza más rápidamente por el reverso tenebroso. Además, siempre estarás a tiempo de redimirte y volver al redil del bien (bueno, siempre que te falte por completar más del 10% del juego). En el menú de personaje, encontrarás una barra que representará su inclinación actual. Al mismo tiempo, la representación del personaje y su entorno se irán modificando para adaptarse a sus opciones morales.

La forma de resolver las misiones será bastante flexible. Existirán diferentes caminos para ir lidiando con cada situación concreta y las habilidades que desarrollen los personajes tendrán un reflejo real en el juego. Así, ante una puerta cerrada, un experto ladrón intentará abrirla, un informático avezado pirateará el sistema para forzarla y un guerrero se cargará al tipo que lleve la llave. Este sistema de habilidades está basado en el juego de mesa de *Star Wars* en su versión d20. James Olhen reconoció que casi todos los integrantes de BioWare son fans de este sistema de reglas roleras. Últimamente, parece no existir rol más allá de las d20. Aunque ése es otro tema.

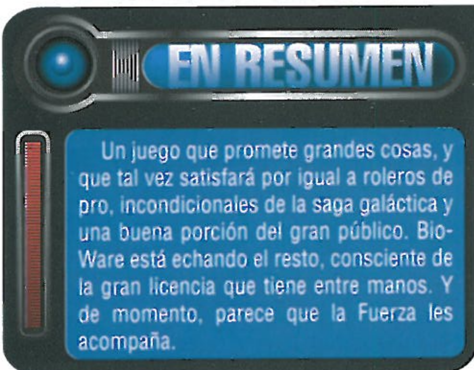
Rol para todos

El objetivo de BioWare no pasa por recrear una partida de rol tradicional. Han optado por un sistema conocido y probado como base, pero lo han usado para ensamblar un juego dinámico y al mismo tiempo profundo, en el que las misiones se adaptarán al jugador. Incluso los combates, que se desarrollarán en tiempo real, van a permitir un espacio para la reflexión y la planificación.

Eso se debe a que tu tarea durante los enfrentamientos no será controlar las acciones de los personajes de forma directa, sino darles órdenes para que saquen el máximo partido de sus patrones de acción. Cada vez que quieras dar un orden, podrás dejar el juego en pausa y, por ejemplo, predeterminar una cadena de movimientos que se ejecutarán en cuanto

DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	BioWare
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Diciembre



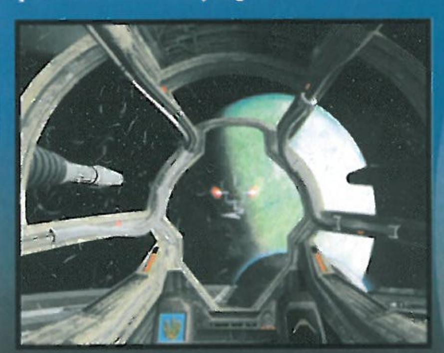
Un juego que promete grandes cosas, y que tal vez satisfará por igual a roleros de pro, incondicionales de la saga galáctica y una buena porción del gran público. BioWare está echando el resto, consciente de la gran licencia que tiene entre manos. Y de momento, parece que la Fuerza les acompaña.



No podía faltar en nuestro grupo el robot de turno.



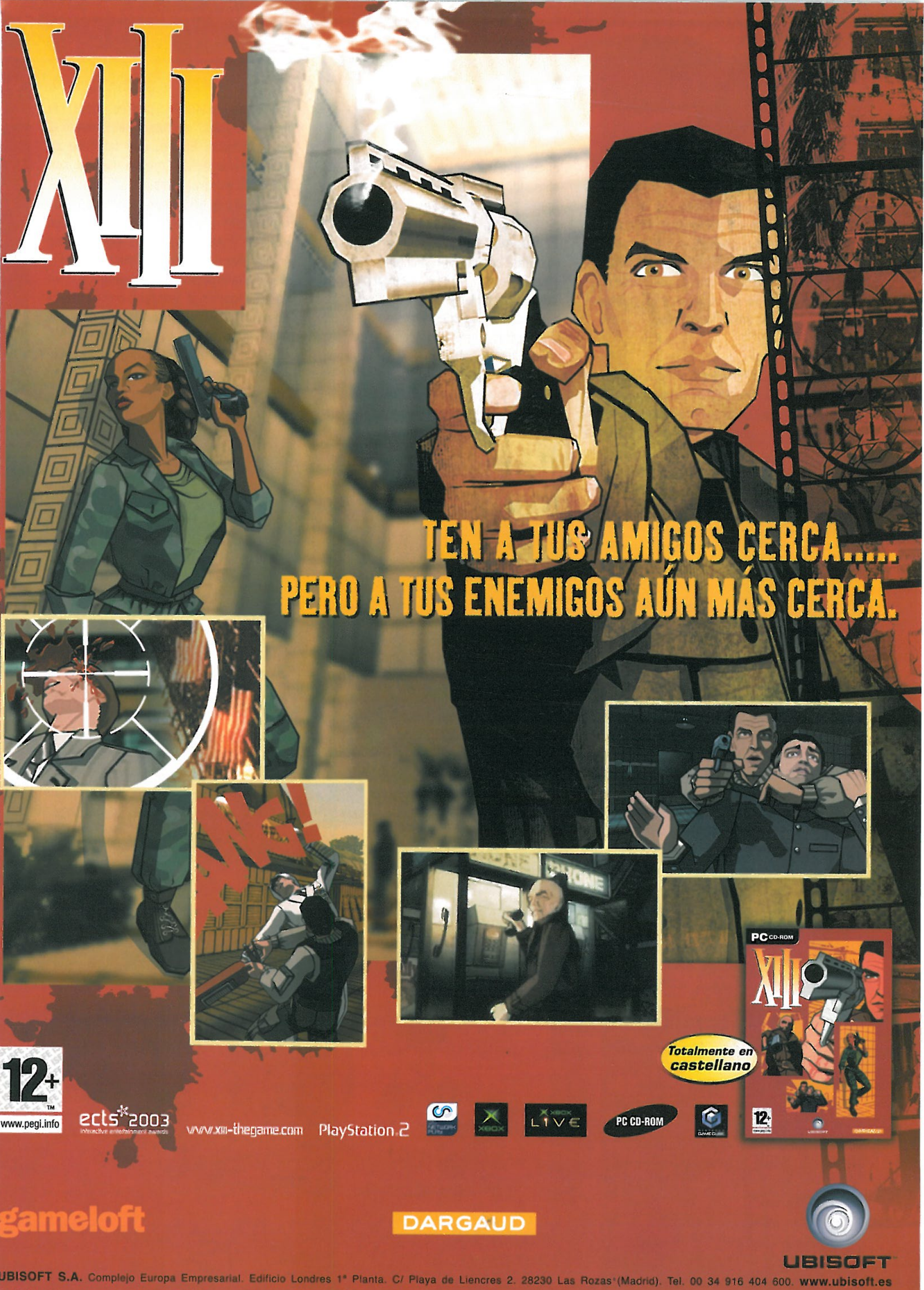
Toda la fauna Star Wars estará presente en este juego.



Los minijuegos aportarán variedad a la aventura.



Al parecer, Dooku no fue el primer Jedi en manejar dos sables al mismo tiempo.



XIII
TEN A TUS AMIGOS CERCA.....
PERO A TUS ENEMIGOS AÚN MÁS CERCA.
PC CD-ROM
XIII
Totalmente en castellano
12+
www.pegi.info
ects 2003
www.xiii-thegame.com
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (EDL-B&M S.A.) 2000 DARGAUD
" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Micosoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

la lucha se reemprenda. Si en algún momento del combate ves que las cosas se tuercen, podrás cambiar estas órdenes y asignar nuevos parámetros de acción. A primera vista, puede parecer demasiado sencillo, pero no va a serlo. El diseño del combate resulta adecuado para que el juego no pierda ritmo pese a la constante sucesión de enfrentamientos.

De colores

Otro aspecto novedoso ajeno a los juegos de rol es la incursión de pequeños minijuegos. Olhen califica estos añadidos como un intento de aportar diversidad a la mecánica general, aunque no supondrán obstáculos para avanzar en la aventura. Gracias a ellos, podrás participar en actividades como un campeonato de velocidad con pequeños vehículos o pasar a la acción más frenética en primera persona con el manejo de una torreta defensiva. Incluso podrás participar en un curioso juego de cartas llamado pazaak, que viene a ser la adaptación galáctica del conocido Black Jack.

El aspecto gráfico promete ser abrumador. Si la versión para Xbox ya tenía un aspecto impecable, el tiempo transcurrido entre ambas está sirviendo para que, en un PC de gama media o alta, el rendimiento del título se perfile como sencillamente espectacular. Efectos de luces y sombras dinámicas, texturas con *bump mapping* y demás efectos con nombres rimbombantes serán constantes en la gran variedad de paisajes propuestos. Aunque, por cuestiones de diseño, para deleitarnos con tanto fuego de artificio tendrás un uso de la cámara bastante limitado. Se ha optado por situarla detrás del personaje que manejes. Desde esa posición, podrás mover la orientación 360° exclusivamente sobre el eje horizontal. En fin, que tampoco es cuestión de perder mucho tiempo con enfoques extravagantes.

Además de esta mejora, los usuarios de compatibles tendremos más mundos que explorar y una interfaz más fácil de usar. Tras probar la versión consolera e hincar el diente a la prometedora conversión a compatibles, podemos avanzarte que se acerca un producto espectacular, con un poder de adicción inusitado. Un juego de rol muy accesible con una historia rica en situaciones y personajes. Por fin un juego digno para el universo *Star Wars*.



El combate será tan dinámico como tú desees.

Parece que la moda en cascos no ha variado en 4.000 años



¡Moradores de las arenas en el horizonte!

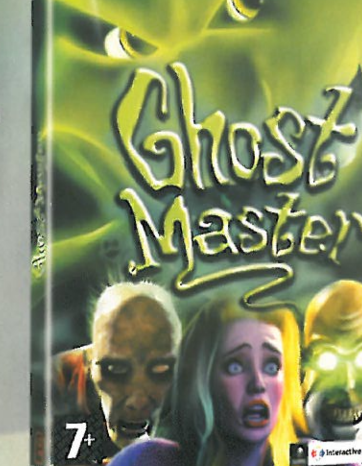


Ghost Master

DE PROFESIÓN: FANTASMA

...tos insignificantes mortales tienen tantos miedos... ...e tierno abuelete, por ejemplo, casi muere en un ...cendio cuando era un crío. Será cuestión de enviarle uno ...e tus siervos para que avive el fuego de la chimenea.

¿Y esa niña tan dulce? Sí, la del vestidito rosa y las ...enzas. Sería ideal una plaga de arañas encima de su ...dredón. ¿Algún espectro voluntario?



RECLUTA A TUS FANTASMAS Y SIEMBRA EL TERROR ENTRE LOS MORTALES

- 30 escenarios de diversión completamente interactivos
- Visión fantasmal: sigue la acción desde la perspectiva de los fantasmas
- I.A. "espectracular": Sentirás el terror de tus víctimas ante lo desconocido
- Efectos físicos de ropa y partículas del más alto nivel
- Banda sonora escalofriante
- 60 Fantasmas con más de 200 poderes distintos
- Guía del usuario con instrucciones detalladas
- Escenarios inspirados en clásicos del cine del terror



www.pegi.info



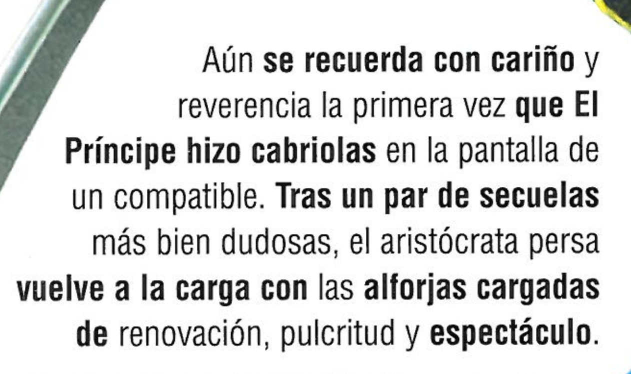
www.planetadeagostini.net www.empireinteractive.com www.ghostmaster.com











Aún **se recuerda con cariño** y reverencia la primera vez **que El Príncipe hizo cabriolas** en la pantalla de un compatible. **Tras un par de secuelas** más bien dudosas, el aristócrata persa **vuelve a la carga con** las **alforjas cargadas de** renovación, pulcritud y **espectáculo**.

Por G. Masnou

PRINCE OF PERSIA
Las arenas del tiempo

DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	UbiSoft
EDITOR:	UbiSoft
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Un título que puede suponer un salto cualitativo para las aventuras virtuales como fueron en su día *Prince of Persia*, *Tomb Raider* o *ICO*. A priori, tiene los elementos necesarios para ello: pulcritud técnica, componentes novedosos y diversión a raudales. Vamos, que pinta muy bien.

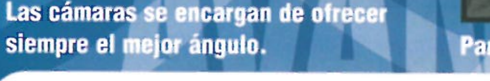
Hace apenas un año, pocos eran los que apostaban por este juego. Nada extraño si se tiene en cuenta que la anterior entrega de la serie (*Prince of Persia 3D*) supuso un auténtico revés tanto para el impecable expediente de su creador, Jordan Mechner, como para los aficionados, que esperaban una revolución que nunca fue. No obstante, todo cambió tras la última edición de la E3. El juego de UbiSoft fue presentado por todo lo alto y se convirtió en una de las sensaciones de la feria, casi a la altura (en cuanto a expectación y elogios) de pesos pesados como *Doom 3* o *Half-Life 2*.

Pocos meses más tarde, mientras los futuros juegos de id Software y Valve siguen en fase (no sabemos si muy avanzada) de desarrollo, el nuevo *Prince of Persia* ha vuelto a dar señales de vida y muy pronto anidará en nuestros discos duros. De momento, hemos podido disfrutar de una completa versión provisional que incluye nueve niveles. Más que suficiente para que nos quede claro que este juego de aventuras de nueva generación apunta muy alto.

Renueva y vencerás

El primer *Prince of Persia* ha alcanzado la categoría de clásico indiscutible, pero no puede decirse lo mismo de las dos secuelas





Las cámaras se encargan de ofrecer siempre el mejor ángulo.



Parece que el sistema de animación de personajes rozará la perfección.

que vinieron a continuación. La primera era un simple "más de lo mismo" y la segunda intentó un salto (fallido) a las tres dimensiones. *Las arenas del tiempo* olvida ese par de desafortunados precedentes y se centra en renovar en profundidad las ideas que hicieron del original un juego grande donde los haya.

Se mantienen los elementos más emblemáticos de la saga: el príncipe, su amada, el malvado de turno y la descomunal fortaleza, pero disfrutarás de un desarrollo de la partida y, sobre todo, unos combates que recuerdan tanto a clásicos recientes del cine de acción como a aventuras virtuales del fuste de *Tomb Raider*, *Zelda*, *ICO* o *Blinx*. De este último título (que pasó con más pena que gloria por Xbox) ha rescatado Mechner una idea prometedora: la posibilidad de controlar el tiempo.

Podrás congelar los movimientos del enemigo y saltar hacia atrás en el tiempo

En el nuevo *Prince of Persia*, dispondrás de una daga mágica con la que ralentizar o congelar los movimientos del enemigo (en fases de combate que recuerdan a las de *Max Payne*). Y no sólo eso: también podrás vislumbrar futuros peligros, desplazarte a la velocidad de la luz y (lo más importante) saltar hacia atrás en el tiempo para evitar peligros concretos. Por ejemplo, si caes por un acantilado, te bastará con pulsar una tecla para volver a la fracción de segundo (es un decir) anterior al desastre y hacer lo posible para evitarlo. Por supuesto, el uso de la daga mágica deberá dosificarse: cada vez que la utilices, se vaciará una porción de su barra de maná. A su vez, ésta se irá recargando a medida que acabes con los enemigos.

Aunque se trate de un juego multiplataformas, *Las arenas del tiempo* no va a presentar los clásicos problemas de control



A lo largo de la aventura, serán habituales los saltos a vida o muerte.



Ni el mismísimo Tarzán lo haría mejor que nuestro protagonista.

14 AÑOS DE SOBERANÍA

Hasta el momento, tres han sido los títulos de la saga de Jordan Mechner que han visto la luz. Su creador empezó desarrollando un juego de artes marciales llamado *Karateka*, pero en su hoja de servicios figuran desde aventuras gráficas (*The Last Express*) hasta juegos de estrategia (*D/Generation*).

PRINCE OF PERSIA

Tal y como rezaba la carátula, "un juego de acción continua combinada con la exploración y desafío de un juego de aventura". Todo ello, adornado con "fluida animación y controles de respuesta rápida". El original y genuino.



PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW & THE FLAME

Un más de lo mismo adornado con gráficos en 256 colores, nuevos movimientos, entornos más grandes y elaborados y un nivel de dificultad capaz de desesperar al más experto. Divertido e inofensivo.

PRINCE OF PERSIA 3D

Un poco lucido salto del príncipe a las tres dimensiones. *Tomb Raider* ya llevaba su tiempo en el mercado y las comparaciones resultaron demasiado odiosas para este juego mal diseñado y peor resuelto. En fin, no dio la talla.



para jugadores cien por cien peceros y alérgicos al pad. No hay que preocuparse: el combo de teclado y ratón asegura un manejo suave y preciso en todo momento. Con algo de habilidad, podrás realizar a la perfección el amplio surtido de movimientos de que dispondrá el príncipe persa. Algunos (saltar precipicios, asirse a bordes o caminar de puntillas) son los habituales de la serie, pero también disfrutarás de opciones inéditas como la de correr por las paredes o colgarte de ramas y lianas.

La interacción con el escenario va a mejorar de manera notable, aunque no tanto como el sistema de combate. Este aspecto crucial ha sido optimizado gracias a ideas extraídas de *Zelda: Ocarina of Time* o *Blade* y a la introducción de una serie de acciones automatizadas que aportarán altas dosis de espectacularidad y dinamismo. A los ya conocidos combos, golpes mortales y sistema de encaramiento automático se sumará la posibilidad de realizar varios ataques simultáneos cuando el príncipe se enfrente a más de un enemigo. Combinando las teclas de dirección, podrás propinar a la vez un sablazo, una patada y un codazo. En fin, acción y espectáculo en estado puro.

Cámaras, acción

Otra asignatura que el juego parece resolver con nota es la creación de un sistema de cámaras que no dificulte el desarrollo del juego. Gracias a un arsenal de recursos cinematográficos, las cámaras se las arreglarán para elegir en todo momento el mejor ángulo para seguir las acciones de tu personaje. Para examinar elementos del escenario más de cerca, dispondrás de un modo en primera persona o (mejor aún) un excelente modo de visión panorámica que mostrará el entorno en todo su esplendor.

Como en anteriores entregas de la saga, la rutina del juego consiste en cruzar angostos corredores, amplias galerías y abismos sin fondo evitando romperse la crisma. Tampoco faltarán los clásicos puzzles basados en accionar palancas e interruptores o activar complicados cachivaches que permitan progresar. Tal vez los más divertidos sean aquellos en los que te ves forzado a cooperar con la bella Farha, una misteriosa arquera experta en artes marciales que te sacará de más de un apuro.

La trama va a ser de desarrollo completamente lineal, tributo lógico cuando de lo que se trata es de crear un género de ambientación y desarrollo muy cinematográficos. De todas formas, el grado de inmersión se antoja muy alto. A ello contribuirán las escenas no interactivas realizadas con el mismo motor del juego, el notable desarrollo de los personajes, el diseño de niveles y la convincente evolución de la trama. En fin, que el príncipe escapado de *Las mil y una noches* está gestando un retorno por todo lo alto, con aire de gran aventura y de monumental película de dibujos animados interactivos.



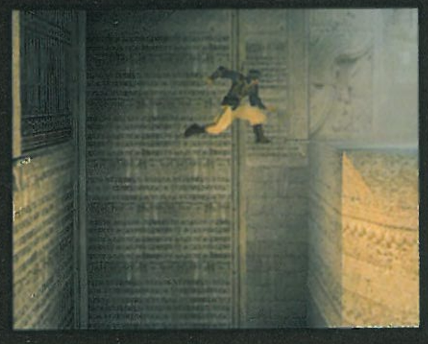
Encontrarás escenarios de un tamaño descomunal.



Farha, una misteriosa mujer experta en el manejo del arco.



Podrás enfrentarte con varios enemigos a la vez.



El príncipe hará gala de nuevas y espectaculares habilidades.



No hará falta ningún pad para ejecutar estas virguerías.



NEED FOR SPEED Underground

Por X. Pita

Las calles de Tokio y Los Ángeles serán testigos de la renovación de una saga. O por lo menos, eso esperan en Black Box Games. Los diseñadores pretenden rescribir la historia de una serie automovilística que, hoy por hoy, es toda una leyenda sobre ruedas.

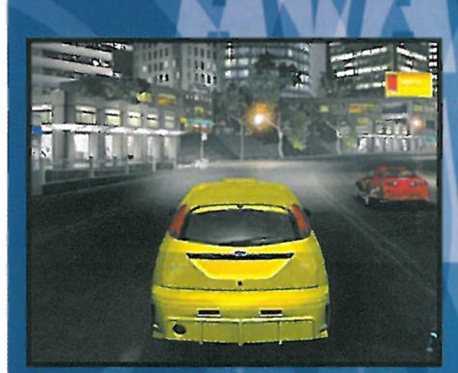
El tuning está de moda. Puedes comprobarlo por ti mismo viajando por cualquier autopista del mundo o bajando al kiosco más cercano. Los miembros de Black Box Games han tomado buena nota de la tendencia: *Need for Speed: Underground* va a permitirte manipular el aspecto de tu coche hasta niveles obsesivos. Pero eso no es todo, el equipo de licencias ha estado ocupado estos últimos meses firmando contratos y ha conseguido que los más famosos fabricantes se apunten al juego.

Coches como el Subaru WRX, el Ford Focus o el Honda RSX se dan la mano con modelos experimentales, como un llamativo Nissan. En total, 18 vehículos. Al mando de ellos, podrás competir en varios modos de juego: Drag, Sprint, Torneo, Circuito... *Need for Speed*, como cualquier otro juego de conducción de estos últimos años, se muda al territorio de la variedad. Te verás a ti mismo sorteando obstáculos, saltando rampas o (si lo prefieres) entregándote a una experiencia mucho más tradicional, es decir, carreras por diferentes circuitos mientras compites con tres pilotos más. Súmale a eso la opción de juego para varios usuarios a través de Internet.

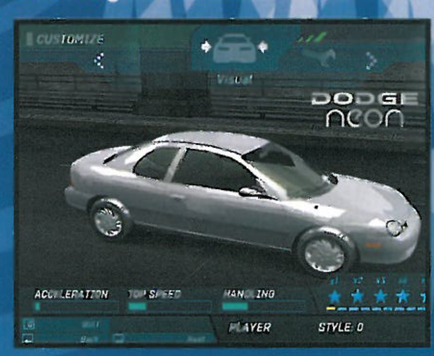
De cine

La influencia de películas como *A todo gas* queda patente en el tipo de carrera que intentará ofrecer el juego. El truco es sencillo: calles de importantes ciudades (Los Ángeles, Detroit, Tokio o Nueva York) con iluminación nocturna servirán de escenario a carreras clandestinas con mujeres en bikini dando la salida a coches último modelo. Eso sí, Electronic Arts se cubre las espaldas: nada más ejecutar el juego, aparece en pantalla un mensaje que anuncia al respetable que las carreras urbanas son un delito penado por la ley. La nueva versión del famoso "no intenten esto en casa".

Aun así, el juego se basará en la idea de clandestinidad, trasgresión y peligro. Los circuitos recuerdan aquellos que podías recorrer en juegos consoleros como *Burnout*. Es más, al ser *NFS* un título de carreras urbanas, no solo deberás competir con tus rivales, sino que tendrás que evitar colisionar con los inocentes habitantes de las ciudades por las que conduzcas. Como la vida misma.



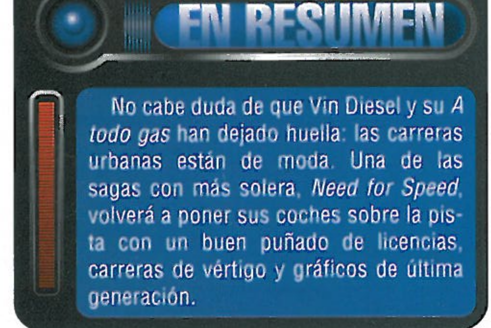
Las carreras se desarrollarán por las calles algunas ciudades reales.



***Underground* te permitirá configurar el aspecto del coche a tu gusto.**

DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Black Box Games
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Noviembre



No cabe duda de que Vin Diesel y su *A todo gas* han dejado huella: las carreras urbanas están de moda. Una de las sagas con más solera, *Need for Speed*, volverá a poner sus coches sobre la pista con un buen puñado de licencias, carreras de vértigo y gráficos de última generación.



Black Box Games pretende poner al día la venerable serie *Need for Speed*.



El mundo *EverQuest* da el salto al terreno de la estrategia.



Habrá que aprenderse los atajos de teclado o... estaremos perdidos.



La movilidad de cámara será absoluta.

LORDS OF EVERQUEST

El día que **los personajes** de *EverQuest* **decidieron sindicarse**, aparecieron tres corrientes ideológicas. **Después de insalvables diferencias** entre ellos, **ha llegado el momento** de decidir cuál es la facción mayoritaria, aunque sea **a golpes de espada** y magia.

Por J. Font



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Rapid Eye Entertainment
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Enero

EN RESUMEN

Si algo va a ser este juego es rico en posibilidades estratégicas de todo tipo. Las comparaciones con *Warcraft III* son inevitables, pero parece que *Lords of EverQuest* va a ofrecer más profundidad, más gestión de tropas y más unidades en pantalla sin por ello sacrificar el refrescante toque de magia.

EverQuest es uno de los universos multijugador pioneros. Por eso, que se descuelgue (provisionalmente) de la Red para convertirse en estrategia no puede ser sino una buena noticia. *Lords of EverQuest* será el resultado de esta adaptación en la que podrás disfrutar de detallados paisajes, héroes al más puro estilo *Warcraft III* y ejércitos multitudinarios. De hecho, el motor del juego soportará hasta 600 unidades en pantalla.

Tres facciones se enfrentarán por el control del universo *EverQuest*, los Shadow Realm, la Elddar Alliance y la Dawn Brotherhood. El juego incorporará hasta 15 héroes, cinco por facción, entre los que podrás elegir al líder de tu grupo y configurarlo con habilidades extra. Además, incluirá una campaña con 36 misiones y un puñado de mapas para el modo multijugador. El ejército con el que inicies el juego te acompañará a lo largo de las sucesivas misiones y acumulará experiencia. Eso aumentará su capacidad de combate o magia y, en el caso de los héroes, incluso cambiará su aspecto físico y las armas de que van a disponer.

Sabiduría arcana

Los escenarios estarán llenos de objetos útiles para llevar a cabo todo tipo de conjuros y trucos de prestidigitador. Dado que todas las unidades serán poderosas, mejorables y portadoras de habilidades diferenciadas, la microgestión eficaz de cada una de ellas tendrá una gran importancia. Para hacerla algo más sencilla, la interfaz incluirá una serie de indicadores muy visuales que permitirán saber en todo momento si una unidad concreta tiene sus habilidades activadas o está bajo ataque. Los desarrolladores han asumido que la interfaz debe ser sencilla y práctica. Así, sus escasos menús podrán moverse a cualquier punto de la pantalla o reducirse y ampliarse a voluntad.

El primer contacto con este juego apunta a que puede atraer tanto a jugadores de rol como a estrategas insobornables. Tiene similitudes evidentes con los juegos de la serie *Warcraft*, pero se basará más en la creación de ejércitos masivos, ya que los héroes que lo protagonizan van a ser comparativamente frágiles. Este detalle puede inyectar una dosis de estrategia de altura a un juego que promete.

Harry Potter QUIDDITCH Copa del mundo

Harry Potter lleva vendidos **más de 18 millones de videojuegos** en todo el mundo. Tal vez **la pottermania esté a punto de activarse** de nuevo con el primer simulador deportivo de **fútbol sobre escobas voladoras.**

Por N. Vico

Quidditch promete todo lo que puedes encontrar en cualquier simulador deportivo de EA Sports: un buen motor gráfico, excelentes animaciones, efectos especiales, comentaristas, público animado... En fin, la calidad técnica habitual al servicio de un juego que se perfila como excelente, además de muy original.

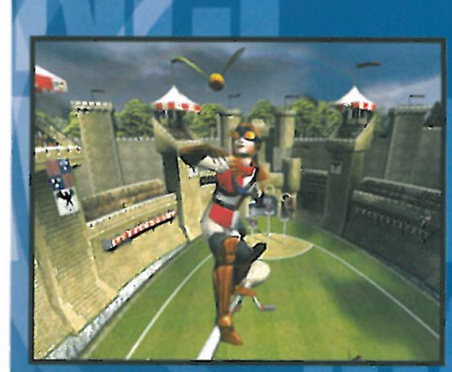
Sería demasiado extenso explicar las reglas del *quidditch*, el deporte mágico que practican los aprendices de brujo de *Harry Potter*. A grandes rasgos, se trata de marcar goles y atrapar la *snidget* dorada. Esto, que suena bastante simplón, exige sangre fría y da pie a tácticas muy elaboradas.

Además de las cuatro casas de Hogwarts, nueve equipos internacionales (entre ellos, España) participarán en este torneo de *quidditch*. Superados unos desafíos iniciales con el equipo que elijas, empezarán los partidos de la Copa Hogwarts, que darán paso más tarde a la Copa del Mundo. Todo se desarrollará en diferentes estadios con climatologías variadas y a ritmo de una banda sonora interpretada por la Filarmónica de Londres.

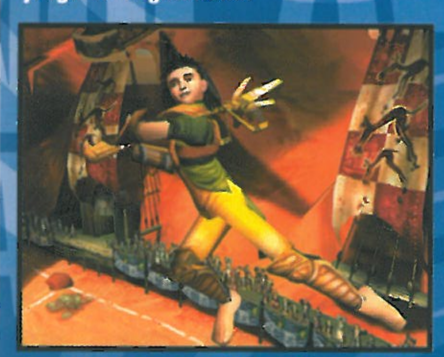
Aprende un nuevo deporte

El juego está diseñado de forma que, aunque desconozcas qué es el *quidditch*, no tardes en convertirte en un experto. Cada equipo constará de siete jugadores con funciones diferentes. Cada uno tiene sus propios movimientos y combos, e incluso hay combos de equipo con resultado de gol y celebración. Cuanto más activo seas, más movimientos especiales y mejores escobas obtendrás.

Durante el partido, el equipo que juegue mejor verá crecer una barra de energía a su favor. Cuando las barras de energía de ambos equipos se encuentren, se liberará la *snidget*. Entonces, la energía acumulada del equipo se transformará en impulso extra para el cazador correspondiente. Al ganar partidos y superar desafíos, irás consiguiendo unos cromos coleccionables que ya conocen los usuarios de anteriores juegos de Harry, cromos que en este caso darán paso a nuevos jugadores y otros secretos. No dudes que el *quidditch* puede ser tan divertido como el fútbol de *FIFA*.



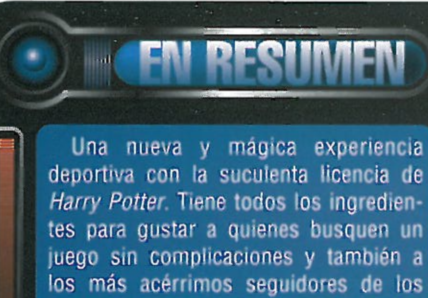
Si algo no se le puede negar a este juego es originalidad.



La mecánica es sencilla, así que no te costará familiarizarte con el *quidditch*.

DATOS

GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	EA Studios
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Una nueva y mágica experiencia deportiva con la suculenta licencia de *Harry Potter*. Tiene todos los ingredientes para gustar a quienes busquen un juego sin complicaciones y también a los más acérrimos seguidores de los productos de EA Sports. ¿Se puede pedir más?



Este Harry Potter no sólo atraerá a los amantes de los simulaores deportivos.



PC CD-ROM







CONDUCE LA LEYENDA











- Elige entre 32 diferentes y muy detallados coches, entre los que se incluyen Mustangs,Thunderbirds, pickups Serie F, coches típicos de las películas y espectáculos de la TV, automóviles de concepto exótico, vehículos de serie que alcanzan los 360 Kmph, ¡y muchos más!
- Corre en muchos circuitos magníficamente recreados, ya sea en carretera, en pistas Off-Road de la jungla y el desierto, pistas de pruebas y de velocidad.
- Agudiza tu ingenio frente a los 34 distintos juegos de desafío, para desbloquear coches, pistas y modalidades de competición.
- Disfruta de los 8 modos de juego diferentes, entre otros, la carrera estándar, el duelo, la carrera en línea, contrarreloj y eliminación.
- Compite cara a cara contra tus amigos en desafíos a pantalla dividida.

















Hasta ahora **solías explorar el universo *Myst*** sintiéndote **más solo que Valentino Rossi** en lo alto del podio del mundial de motociclismo. Pero **no sufras**, que el universo de los hermanos Miller **va camino de convertirse en** un **pasatiempo social**.

URU
Ages Beyond Myst

Será posible modificar el avatar a imagen y semejanza del jugador.

Por G. Masnou

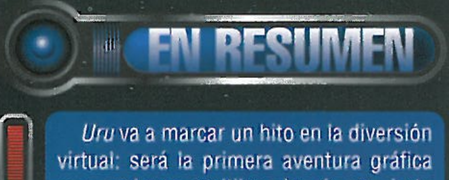
La próxima entrega de la multimillonaria saga *Myst* va a sorprender a propios y extraños. Y no sólo por lo innovador de su apartado gráfico, sino también porque va a ser una de las primeras (por no decir la primera) aventuras gráficas en convertirse en universo persistente. Eso sí, no va a ser un producto multijugador masivo al uso. Podrás conectarte a él e interactuar con multitud de personas para ir realizando con ellos los objetivos del juego, pero el universo on line de *Uru* estará dividido por barrios, pequeños subdominios dentro de un espacio mayor.

Cada jugador tendrá la posibilidad de crear su propio barrio y protegerlo mediante claves de acceso para que haya ciertas zonas de encuentro restringidas. De esta forma, sólo la gente que tú decidas podrá acceder libremente a esas áreas secretas, lo que posibilitará una experiencia multijugador más privada y restringida. Está previsto que el juego tenga un periodo de prueba gratuito para convencer a los jugadores de las bondades de la fórmula. La novedad es que este periodo será de varios meses, bastante más de lo habitual en estos casos.

DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Cyan Worlds
EDITOR:	UbiSoft
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

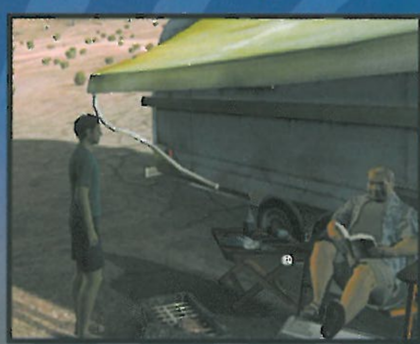


Uru va a marcar un hito en la diversión virtual: será la primera aventura gráfica con opciones multijugador de un cierto calado. De hecho, su modo multijugador será un auténtico universo persistente on line, aunque, eso sí, de acceso algo más restringido. Esperemos que el curioso invento de Cyan Worlds cuaje.

Solitarios por convicción

Es importante destacar que los jugadores solitarios también podrán disfrutar del juego de Cyan Worlds. En realidad, el modo multijugador será un apéndice de la aventura solitaria, una equilibrada mezcla de puzzles y misticismo en la línea del notable *Myst III: Exile*.

Eso sí, ya juegues en solitario o en el universo persistente, pronto comprobarás lo mucho que ha mejorado el mundo de fantasía de los hermanos Miller. Será posible definir las características físicas del personaje principal, se pasará de la primera a la tercera persona, los escenarios planos serán substituidos por un impresionante entorno tridimensional a pantalla completa, el desplazamiento sobre raíles dejará paso a una absoluta libertad de acción y al sistema de control por ratón habrá que sumarle la utilización obligatoria del teclado. Detalles, en definitiva, destinados a rejuvenecer una vieja fórmula que ya lleva la friolera de diez años siendo utilizada.



No faltarán numerosos personajes con los que interactuar.



Con la ayuda de otros compañeros, ya no habrá puzzle que se resista.

SPELLFORCE

The Order of Dawn

Sí, **se trata de un juego** de estrategia **con ambientación fantástico-medieval**, y eso no es colmo de la originalidad. Por suerte, Spellbound guarda en la recámara **ideas** bastante **menos trilladas** que éstas.

Por J.J. Cid



El control de nuestro avatar en combate pretende ser de lo más sencillo.



Nuestra aldea tiene mucho mejor aspecto vista en tercera persona.

Se editan muchísimos juegos de estrategia en tiempo real. Así que al menos es de agradecer que los que se basan en la adaptación de fórmulas ya conocidas lo hagan con cierta gracia y solvencia suficiente, como el juego que nos ocupa.

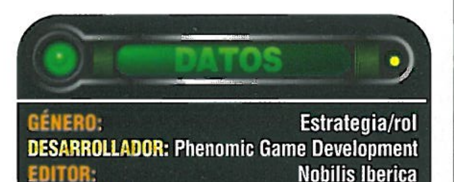
Spellforce no puede ser calificado como un juego original por su desarrollo ni por su punto de partida. Tampoco por sus gráficos, que recuerdan a otros muchos juegos. Y ni mucho menos por sus melodías y efectos de sonido, que evocan poderosamente a las escuchadas en un sinfín de juegos. Y pese a todo eso, no existe en la actualidad ningún juego como éste. Realmente es novedoso. Al parecer, *Spellforce* podría haber dado con la formula mágica para mezclar rol y estrategia en proporción equilibrada. Se trata de uno de esos juegos en los que el todo supera con creces a la suma de sus partes.

Elementos variados

El diseño principal del juego no se aleja demasiado de lo visto en juegos como *Warcraft III* o *Age of Mythology*. Sin embargo, en esta ocasión los toques de rol pretenden ser más profundos, aunque sin ocultar el componente estratégico del juego. De hecho, en muchas ocasiones incluso puede parecer que estás jugando más a un título en la línea de *Dungeon Siege* que al típico juego de estrategia.

En el apartado gráfico, *Spellforce* promete ir un paso más allá de lo visto en el género. En Phenomic han adaptado parte del código del motor Krass de Massive Development (*Aquanox*) para conseguir unos escenarios sorprendentes. Además, este motor será capaz de soportar multitud de unidades en batalla sin que se resienta demasiado el rendimiento general del juego. El resultado es realmente espectacular.

En cuanto a control, los desarrolladores han trabajado en un nuevo sistema para dar órdenes en combate. La idea principal es que los combates puedan ejecutarse con cuantos menos clics de ratón mejor. Para ello, cuando selecciones a un enemigo o aliado, verás asociadas las acciones disponibles que puedes asignarle. Suponemos que todo será acostumbrarse, pero en las misiones que hemos probado, el resultado no nos ha parecido óptimo. En cualquier caso, es un detalle menor que no empaña la excelente impresión que causa el juego. Tanto la estrategia como el rol van a tener motivos en breve para estar de enhorabuena.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia/rol
DESARROLLADOR:	Phenomic Game Development
EDITOR:	Nobilis Iberica
DISPONIBLE:	Diciembre



EN RESUMEN

Spellforce recoge ideas de diferentes tipos de juegos y hace lo posible por integrarlos en un todo coherente y ambicioso. Bienvenidas sean la ambición y la voluntad de innovar. Por lo visto, la mezcla de ingredientes heterogéneos va a deparar un juego redondo y no un experimento fallido.



Aunque lo parezca, no se trata de un módulo para *Neverwinter Nights*.



TOTAL CLUB MANAGER 2004

Además de ofrecer todo lo que cabría esperar en un juego de estas características, este manager de fútbol total **va a incorporar un nuevo concepto** cargado de futuro: la **compatibilidad absoluta** entre un juego de gestión deportiva y un simulador.

Por N. Vico

Gracias a la licencia de la Liga de Fútbol Profesional y el sindicato de jugadores FIFPro, *Total Club Manager 2004* va a incluir una potente base de datos con 50 ligas y más de 30.000 futbolistas de todo el mundo. Podrás elegir el equipo que quieras y regir su destino a lo largo de tantas temporadas como desees. La compraventa de jugadores, las sesiones de entrenamiento, las ruedas de prensa o la búsqueda de patrocinadores son sólo algunas de las actividades en que te verás envuelto. Si alguna de estas opciones de gestión se te hace farragosa, podrás dejarla a cargo de tu ejército de asistentes.

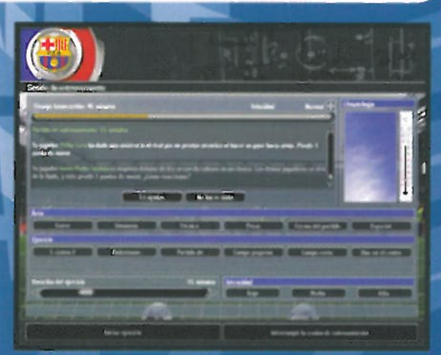
La gestión de jugadores será uno de los principales aspectos a tener en cuenta. Además de cualidades diferenciadas en la cancha, cada uno tendrá su personalidad, lo que puede motivar que hagan declaraciones incendiarias a la prensa si les haces calentar banquillo. Tu yo virtual también podrá personalizarse importando, por ejemplo, una foto tuya en el juego o haciéndote cargo de su vida privada (comprarle una casa, invertir en bolsa, buscarle novia...).

El nivel de gestión puede llegar a abarcar aspectos como el control de las rutinas de tus juveniles o la revisión de las cláusulas contractuales. La única concesión en lo que a realismo se refiere serán los estadios, que no se corresponden con los auténticos.

Cuando juegues un partido, podrás seguir su desarrollo en tiempo real e ir dando órdenes a tus jugadores sobre la marcha. El motor gráfico es el mismo de *FIFA*, lo cual significa que disfrutarás de un espectáculo que ningún otro manager puede dar.

Fusión nuclear

Hay muchos otros elementos significativos de *TCM 2004*, como unas tarjetas de visita en las que se grabarán tus logros como manager y que podrás subir a Internet para aparecer en las clasificaciones oficiales del juego, pero sin duda lo más interesante es la fusión de *TCM 2004* con *FIFA Football 2004*. Si tienes el simulador deportivo, podrás jugar en él los partidos de tu liga manager y llevar después los resultados a *TCM*. Esto no sólo pone el resultado en tus manos, sino que permite llevar a *FIFA* equipos, jugadores y competiciones que no tendrás de otra forma.



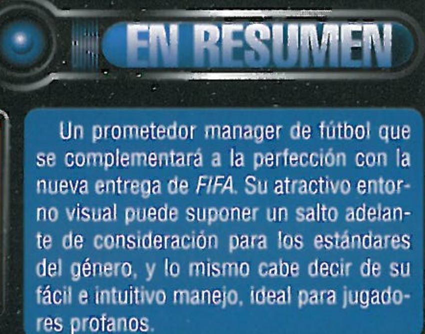
Los entrenamientos serán muy configurables.



En la ficha del jugador, podrás ver su evolución y revisar su contrato.



GÉNERO:	**Deportes**
DESARROLLADOR:	**EA Sports**
EDITOR:	**Electronic Arts**
DISPONIBLE:	**Noviembre**



Un prometedor manager de fútbol que se complementará a la perfección con la nueva entrega de *FIFA*. Su atractivo entorno visual puede suponer un salto adelante de consideración para los estándares del género, y lo mismo cabe decir de su fácil e intuitivo manejo, ideal para jugadores profanos.



Desde tu oficina, tendrás acceso a todas las opciones de juego.



SECTION ALPHA
Los conspiradores cuentan con escuadrones fuertemente armados.
Tu misión es revelar la verdad
El mundo donde vive Jade está siendo atacado por fuerzas alienígenas. El gobierno afirma que está defendiendo a todos los ciudadanos, pero cada vez más se ven envueltos en un proceso de esclavitud. Jade, una periodista de acción, debe luchar contra las acciones opresoras del gobierno y descubrir la conspiración. ¿Dónde está toda la verdad en Beyond Good and Evil? Sólo tú puedes saberlo...
► 02
► 03
► 04
► 05
www.beyondgoodevil.com
Totalmente en castellano
7+
www.pegi.info
BEYOND GOOD & EVIL
PlayStation 2
PC CD-ROM
BEYOND GOOD & EVIL
PC CD-ROM
BEYOND GOOD & EVIL
PlayStation 2
PC CD-ROM
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1° Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



ANÁLISIS A LA CONTRA

HOMEWORLD 2

"No te va a defraudar", leo en la última línea del veredicto de J. Font de *Homeworld 2*. Pues bien, yo seré un poco raro o demasiado exigente, pero sí que me ha defraudado. A medias. Y eso que os habéis ganado mi respeto, ya que dedicar cuatro páginas a analizar en profundidad un juego que es IDÉNTICO al primer *Homeworld* tiene mucho mérito. Jugando a *Homeworld 2*, me he sentido víctima del extraño síndrome "FIFA dos-mil-lo-que-sea". Todo me parece lo mismo, como las canciones de Jarabe de Palo. Un guión nuevo no equivale a un juego nuevo, por mucho que cambien pequeños detalles que a mí, la verdad, me parecen mucho menos importantes que a vosotros. Tal vez es que los analistas estáis acostumbrados a buscar matices en el gris, pero yo (y creo que la mayoría de los jugadores) busco experiencias nuevas, no los juegos de hace tres años con lo que se supone que son gráficos de esta generación. Además, si en tres años no hubiesen conseguido cambiar el menor detalle, mal vamos.

Arturo Codina (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Lua, la hija del compañero Cid, con el regalo de cumpleaños de los chicos y chicas de *Game Live*.

Algunos lectores opinan que en esta sección se abusa del "yo, mí, me, conmigo", de la anécdota trivial y el comentario merluzo. Pues nada, vamos a esforzarnos por aparcar tanto ombliguismo y tanto delirio narcisista. A partir de ahora, *Game Live* pasa revista a El Estado del Mundo.

Faltan cuatro semanas:

Veamos, temas de interés universal... Sí, el gorila albino al que se le pudren las entrañas en el zoológico de Barcelona. Parece que a este inmigrante a la fuerza, enjaulado para mofa de los feos y apestosos seres humanos, le quedan un par de telediarios. Como al tipo ese de la sotana blanca y el carrito de los helados, que también nos preocupa.

Faltan tres semanas:

¿Más comentarios de actualidad? Bueno, también nos preocupa la guerra de los sexos (o al menos preocupa a Sánchez, en edad de crecer y multiplicarse) y la ocupación de ese país grande de nombre corto del que ya hemos hablado alguna vez. Y las cosas del votar, siempre tan revueltas. En fin, todo eso vemos cuando dejamos de mirarnos el ombligo.

Faltan dos semanas:

Volvamos a lo nuestro: recibimos un e-mail que nos inquieta. Cuando os contábamos el mes pasado que Echarri había pasado sus vacaciones en Madeira y aterrizado en su aeropuerto no decíamos nada que no fuese verdad. No era una broma macabra sobre los españoles que murieron en la isla como supuso un lector que los conocía.

Falta una semana:

Tras cientos de reuniones estériles y un conato de motín, la redacción en pleno deja de teorizar sobre la cuadratura del círculo y se centra en la elaboración de un número que debe marcar diferencias: más de 30 análisis. Y de juegos de órdago, de lo mejor que encontrarás en las tiendas. Eso sí, más de uno se ha hecho esperar lo suyo.

Hora cero:

Misión cumplida. ¿Qué son 164 páginas para un equipo repleto de estrellas del análisis virtual, como el insobornable Ripoll, el descerebrado Sánchez o el implacable coronel Font? El número que tienes entre manos es nuestro orgullo, nuestra obra maestra. Pero prometemos mejorarlo el mes que viene con la ayuda de Odín y Manitú.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

O. GARCIA

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

D. VALVERDE

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Os decíamos hace cuatro semanas (día más, día menos) que la selección de juegos de octubre era de orgasmo y vuelta al ruedo, pero ésta ya es del todo estratosférica. Menudos juegos, menudo mes y menuda maratón de análisis despiadado y sin tregua que nos hemos dado.



EL BUENO

Max Payne ya se había pasado por el forro de los respetos a los facinerosos que mataron a su familia, así que podría haber dedicado su vejez a jugar al paddle y ver televisión por cable. Pero no, aún quedaban entuertos por deshacer, así que el heredero de Charles Bronson vuelve a las calles.



EL FEO

Bien mirado, tomarse la justicia por tu mano está feo. Pero da igual, a Max Payne le dejaremos con su título de bueno entre buenos (después de todo, peor fue lo del GAL), porque el feo va a parar, sin discusión, al juez Dredd, que lleva una escafandra trapera y ridícula y es más fascista que prohibir el respirar.



EL MALO

Esta sección no está dedicada, como muchos parecen creer, al peor juego del mes, sino al personaje malo más carismático y más fardón. Un ejemplo práctico que entendería hasta Nuria Bermúdez: *Halo* es un juego excelente, y sus malos son muy malos y están muy bien hechos, luego son los malos del mes. ¿Verdad que ahora sí?

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuanta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Infinity Ward • EDITOR: Proein • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +16

Por S. Sánchez

CALL OF DUTY

Si hace un par de meses **me dicen que** antes de Navidades **estaría saludando la llegada de** un juego como éste, **otro referente** para la acción en primera persona basado en la Segunda Guerra Mundial, **no me lo hubiese creído**. Y eso que para entonces **ya sabía de la existencia de *Call of Duty*** gracias a un video **que recordaba mucho** al que sirvió para presentar en sociedad ***Medal of Honor***.

Es tal la avalancha de juegos de acción bélica de alto presupuesto que se ha producido en los últimos años que la pregunta empieza a ser cómo destacar entre semejante aluvión de títulos de campanillas. ¿Basta con el enésimo salto cualitativo a nivel tecnológico o hace falta algo más?

Call of Duty es el último contendiente en este duelo de primeras espadas. Su demo creó altas expectativas, y a buen seguro que hay jugadores que ya completan su única misión con los ojos cerrados (no sería extraño, dado lo oscuro que es el escenario en cuestión). Y es que esa pequeña pieza de software no sólo hacía reflexionar sobre la conveniencia de ir al oculista: también producía la agradable sensación de experimentar un subidón de adrenalina sin moverse de casa.

En lo que se refiere al juego completo, lo primero que se nota es que la influencia de *Medal of Honor: Allied Assault* es más que palpable, como era de esperar (22 miembros de Infinity Ward trabajaron en el simulador bélico de Electronic Arts). Eso sí, *Call of Duty* es bastante más realista en cuanto a representación gráfica y efectos de sonido. La amplia gama de colores que utilizaba *Medal of Honor* se ve sustituida por unos bastante más sobrios tonos pastel que aseguran un efecto de inmersión notable, aunque hacen algo más difícil la localización de los enemigos. Y sí, la oscuridad sigue predominando, como en la demo. Todavía se hace necesario orientarse por los fogonazos enemigos y se impone (nosotros lo hemos hecho) hacer unos ajustes de gama aumentando el brillo artificialmente. Aunque, claro, con ello se pierde parte de ese realismo mágico que caracteriza a *Call of Duty*, así que tú eliges.

Como suena

Este juego va a convertirse en un referente indiscutible en el apartado de los efectos de sonido. Las fases de combate resultan estridentes, abrumadoras, pura esencia bélica que entra por los oídos y que (con un buen par de altavoces) casi los hace sangrar. Además, la música incidental refuerza notablemente el aire épico que impregna el juego.

Otro aspecto a destacar es el nivel de detalle de los escenarios, de los soldados y de sus equipos. Incluso han reproducido a la perfección las palas para cavar trincheras. En cuanto a los movimientos, son de sombrerazo: prepárate para ver cosas que no has visto en ningún otro juego. La forma en que los integrantes de tu ejército virtual (o los del enemigo) saltan muros, se cubren o reaccionan cuando están bajo fuego rival supone una nueva cota en lo que realismo se refiere.

El juego consta de tres campañas, una por cada una de las naciones principales del



bando aliado de la Segunda Guerra Mundial: rusos, norteamericanos y británicos. En los tres casos, te pones en la piel de un soldado anónimo sumergido a la fuerza en una guerra que le viene grande. Como en *Medal of Honor*, la campaña tiene un claro sabor cinematográfico, con situaciones que recuerdan a *Enemigo a las puertas* o la serie *Hermanos de sangre*. El juego te otorga una amplia libertad de acción, pero eso no quita que haya una forma más o menos correcta de realizar los objetivos asignados. Si no das con esa forma (y no siempre es obvia), el desarrollo del juego tiende a hacerse algo menos ágil y fluido, como si las acciones entraran en una especie de pausa mientras tú encuentras el camino a seguir.

Esta mezcla de libertad y linealidad no acabó de cuajar del todo en *Medal of Honor*, más que nada porque no todas las misiones tenían un nivel de diseño adecuado. Algunas eran muy buenas y otras no tanto, algo que se ha subsanado en *Call of Duty*.

La IA de los enemigos es notable por lo imprevisible y lo "humano" de sus reacciones

Grandes ideas

El juego esquiva la rutina gracias a un notable sentido del ritmo: el jugador está en tensión continua de la primera pantalla a la última. Una jauría de alemanes sedientos de sangre (la tuya) te acecha en todo momento. Momentos concretos, como la defensa del puente Pegasus, son de una intensidad extraordinaria: te dejan sin aliento y te obligan a tomarte un respiro en cuanto los superas.

Pero no todo son incursiones de infantería. No podían faltar fases en las que subes a vehículos y asumes en ellos las funciones de copiloto y artillero. En muchos juegos, no son más que un mero trámite, pero los desarrolladores se las han arreglado para convertirlas en todo un reto por el sencillo procedimiento de acelerar las acciones. Es decir, que tu piloto tiene claro que es un blanco móvil y conduce a toda pastilla evitando líneas rectas. Lástima que las dos misiones en que pilotas un carro blindado ruso se hagan algo más tediosas, ya que no desprenden esa sensación de velocidad y peligro constante.

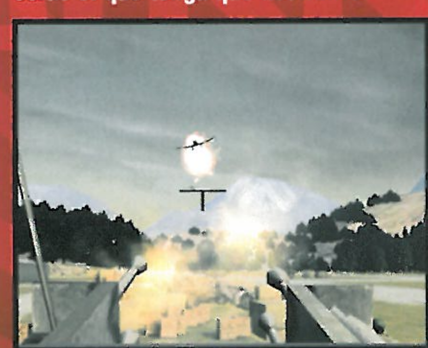
En cuanto a la inteligencia artificial, en las primeras misiones de la campaña estadounidense tus compañeros te dejan con la sensación de que se preocupan más de salvar el pellejo que de echarte una mano con el enemigo. Como contraste, en la campaña británica cuentas con la ayuda de un sargento que hace que Rambo parezca un seminarista enclenque. Ni tanto ni tan poco, algo más de equilibrio se habría agradecido.

En cambio, la IA de los enemigos sólo merece elogios. Olvídate del tópico "los enemigos actúan en grupo y pedirán refuerzos si se ven acorralados"; eso ya lo hacen en casi todos los juegos de acción más o menos serios. No, estos tipos son listos de verdad. Tienen un agudo instinto de supervivencia y no caen en los burdos trucos que tan buen resultado dan en la mayoría de juegos. Además, tienen capacidad para comportarse de forma ilógica en ocasiones, algo muy "humano" y que, además, hace imposible familiarizarse con sus rutinas y actuar en consecuencia.

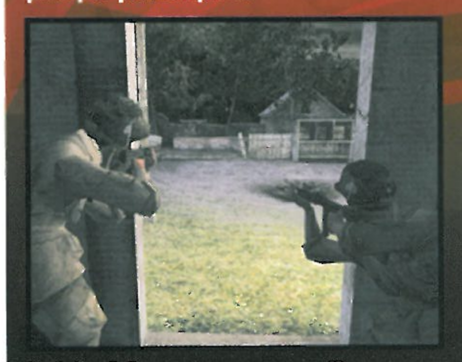
Un ejemplo llamativo es la forma en que reaccionan cuando les disparas y se ponen a cubierto. Lo habitual en nueve de cada diez



No lo dudes, si aparece un tanque tú serás el que tenga que destruirlo.



Cuando se acabe la guerra, pide un plus por pluriempleo.



Quizás debas esperar a que disparen para localizar al enemigo.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Castellano
Voces	Castellano

Web www.callofduty.com



VEREDICTO

La acción bélica avanza a pasos de gigante. Era de esperar que algún día se produjera un salto cualitativo notable, pero no que fuera tan pronto. *Call of Duty* sube un poco más el listón de la jugabilidad equilibrada y el realismo. Se hace difícil imaginar cómo será el siguiente juego en sorprendernos.

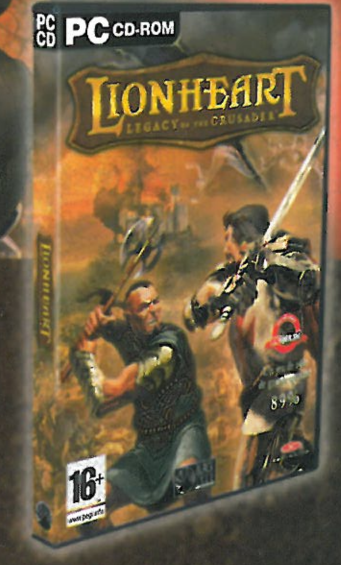
9

BLACK ISLE STUDIOS PRESENTA

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER™

Una aventura fantástica,
en el corazón del Renacimiento.

HTTP://LIONHEART.BLACKISLE.COM





Explora la Europa del siglo XVI a través 80 mapas.



Más de 60 hechizos, centenares de armas y hordas de monstruos.



Sistema ESPECIAL de creación de personajes, heredado de los juegos FALLOUT.

4 jugadores en modo cooperativo









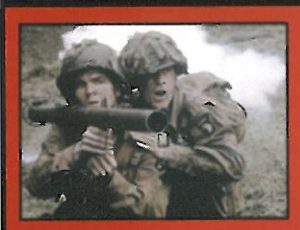








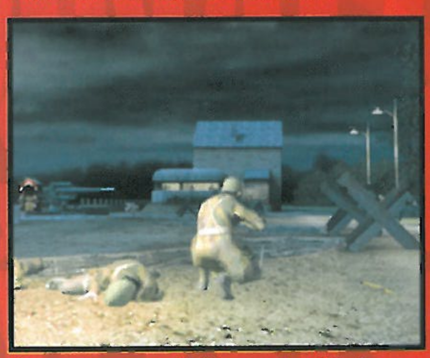
HERMANOS DE SANGRE



Si *Salvar al soldado Ryan* fue una clara fuente de inspiración para *Medal of Honor*, la campaña americana de *Call of Duty* recuerda bastante a la serie de televisión *Hermanos de sangre*. Las similitudes de algunas misiones con ciertos episodios resultan obvias, no en vano los protagonistas en ambos casos son miembros de la infantería paracaidista americana. La serie obtuvo seis premios Emmy en 2001. Para llevar a cabo la adaptación de la novela de Stephen E. Ambrose, los productores Steven Spielberg y Tom Hanks contaron con 120 millones de euros de presupuesto. El resultado es una obra maestra que, desgraciadamente, no ha sido tratada como tal en nuestro país, ya que sus capítulos han sido programados a horas intempestivas.



El que conduce está loco, pero no tanto como el que te persigue.



Seguro que no olvidas en la vida la defensa del puente Pegasus.

juegos es que esperen unos segundos y luego traten de atacarte, pero ¿nunca te has preguntado lo que haría un soldado alemán real en semejante situación? Exacto: su reacción sería imprevisible, como la de cualquier humano en una situación de máximo estrés. En *Call of Duty*, nunca sabes si va a asomar la cabeza, si va a atacarte o si se quedará tras su parapeto esperando refuerzos o que le ataques tú. Y eso es bueno, muy bueno.

Entre varios

Esta humanidad e imprevisibilidad convierten a la inteligencia artificial en un rival temible. De hecho, no hay grandes diferencias (en cuanto a estilo de juego) entre la campaña individual y el multijugador.

Y ya que hablamos de este último, decir que hay sorpresas. Se ha prescindido de un modo habitual, el que se juega con soldados con diferentes especialidades a elegir. En *Call of Duty*, todos los soldados vuelven a ser iguales y la única diferencia pasa por las armas que utilizan.

Se trata de una simplificación que no convence del todo, aunque queda compensada por los impresionantes escenarios y la incorporación de un elemento revolucionario llamado *kill cam*. Consiste en que, cada vez que te liquidan, ves los últimos segundos de partida desde la perspectiva del jugador que ha acabado contigo. Con esta nueva herramienta, Infinity Ward espera que los jugadores aprendan rápidamente las posibles estrategias que maneja el contrario. Además, hará que el odioso campeo de los francotiradores resulte menos habitual, ya que les pondrá al descubierto y les obligará a cambiar de posición.

En cuanto a modos de juego, merece una especial mención el llamado Behind Enemy Lines, pensado para partidas con un gran número de jugadores, en las que los aliados están en clara desventaja numérica y obtienen puntos individuales en función del tiempo que resisten el ataque enemigo. En el caso de que un soldado del Eje acabe con un aliado, se cambian los papeles, con lo cual el cazador tiene la posibilidad de empezar a acumular puntos.

Es previsible que en breve empiecen a aparecer mods del juego, a los que se podrá acceder desde el menú principal. Aunque esto es siempre una buena noticia, lo es incluso más en un juego cuya partida individual ya resulta modélica y que, además, consigue ser muy competitivo en lo que a opciones multijugador se refiere. Es decir, que *Call of Duty* destaca en todos los apartados, y eso hace de él un gran producto, todo un referente para el futuro inmediato.



¡Rifle, yo quería un rifle, que soy bueno de verdad!



Para chulo, chulo, mi pirulo, que puede hasta con los Tiger.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Remedy Entertainment • EDITOR: Virgin Play • PRECIO: 45,95 € • PEGI: +18



Por J. Ripoll

Remedy sí ha llegado a tiempo a su cita con la historia: ***Max Payne 2* debuta en las tiendas** en la fecha prevista mientras *Half-Life 2* queda atascado en un rincón de Internet. Eso sí, el agente Payne **no promete revoluciones**. Su nueva filosofía es sencilla: **explota tus virtudes** e intenta corregir tus defectos.

MAX PAYNE 2

The Fall of Max Payne

De madrugada, me despiertan la lluvia y la presión (no sólo psicológica) del cierre de la revista. Llega la hora de ponerse a escribir sobre la nueva aventura del agente Payne. Dos días atrás, acabé de jugarlo. Y ayer lo hice de nuevo. Todas las misiones, de principio a fin, por segunda vez. Repaso sus pros y sus contras. Me pasa con este juego más o menos lo mismo que me pasaba con *Silent Hill 2*, que era un título con una historia muy buena y una atmósfera fascinante, pero también con enemigos torpones, puzzles sin sentido y niveles intercambiables, como cromos.

Max Payne 2 me tiene atrapado entre el entusiasmo y el desaliento. Vuelve a ser un juego con una personalidad indiscutible, un intento de hacer buen cine negro interactivo, sin enemigos mutantes ni armas futuristas. Pero también pesa lo limitado de su repertorio, lo breve de su recorrido y el poco nivel de los contrarios. ¿Nuevo éxito o decepción? Dos posibles finales para la misma historia.

Falso culpable

Max ha vuelto a la policía. Podría ser detective privado y ganarse la vida atestiguando infidelidades, pero necesita volver a formar parte de las fuerzas del orden de este Nueva York lleno de basura, agua y corrupción. Necesita ser traicionado de nuevo, volver a sentir la puñalada en la espalda, la conspiración pisándole los talones. Y el amor, que es una de las grandes novedades argumentales.

La historia gira en torno a un círculo nada paranormal que une a senadores y mafiosos con un único objetivo: controlar la ciudad. Para ello, les sobra Max, el insobornable. Y Max conoce a Mona, de profesión, mujer fatal. Gracias a este encuentro, tú puedes manejar a veces a uno y a veces al otro. Max no se fía de ella. Da igual, se lía con ella.

Éste es un juego para adultos. Y no porque haya más desnudos, insultos o tiros que de costumbre, que tampoco, sino porque los niños, chavales y demás se aburrirían pronto con la sucesión de largas escenas de vídeo. *Max Payne 2* sólo puede disfrutarse si te sumerges en la historia y te







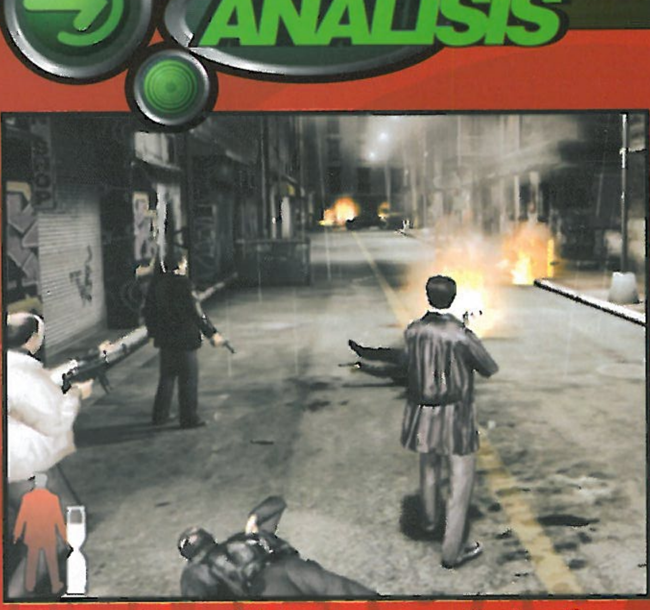
sientes cómplice del desarrollo de la trama.

A diferencia de juegos como *Enter the Matrix* o *Alice*, que hacían de la relación entre vídeos y misiones una torpeza sin igual, en *Max Payne 2* todo fluye de forma increíble. Pequeñas escenas de vídeo introducen algún momento de la misión, y se agradecen, nunca estorban. Sí, se sigue empleando la discutible pero personal idea del cómic antes de cada fase, excelentes viñetas habladas y musicadas.

Prohibido no tocar

Ha llegado el momento de emplear ratón y teclado, de ser Max. Dos pasos, y ya nos inundan las virtudes. Empezando por los variadísimos rostros de todos los actores de esta función, desde los protagonistas hasta los enemigos más insignificantes. Los hay gordos, sucios, barbudos, calvos... Los hay de todo tipo y condición. Sigue bien la cosa, con unos escenarios de gran diseño y mejor decoración. Un diez.

Visitamos un hospital en el que no desentonaría George Clooney (vale, ni Sergi Mateu). Luego, toca ir a una comisaría en la que esperas abrir puerta y toparte con Morgan Freeman. En su lugar, hay un comisario blanco, hipocondríaco y bondadoso. Es decir, un hombre muerto. También nos paseamos por un bloque de edificios digno de colección de invierno de Ikea. Pero por encima de todos, la joya de esta secuela, el nivel de los





En algunas misiones, disfrutas de una compañía algo efímera.



Mona no tiene más animaciones que Max, pero lucen mejor.

El bullet time es ahora más espectacular y hace que la pantalla se tiña de un color marrón de foto vieja

escenarios: un macabro parque de atracciones en el que vive Mona. Un escenario que asusta y fascina, por el que apetece pasear sin más, aparcando los tiroteos. Sólo por él, *Max Payne 2* ya vale la pena.

Además, los niveles ya no son postales que se ven pero nunca se llegan a tocar. Ahora, todo lo que está a la vista puede manipularse gracias al motor de física Havok 2.0, que permite tirar sillas, romper mesas y hacer todo lo que se te ocurra. Remedy se ha esforzado en conseguir que el entorno sea más interactivo que nunca. Son chorradas, dirán algunos. Bueno, está claro que nadie compra un juego por la posibilidad de tirar de la cadena del baño, abrir un grifo, tocar el piano o contestar al teléfono, pero todo eso sirve para que lo que viene a continuación sea una experiencia mucho mejor.

Muerte a dos velocidades

En cuanto arranca la verdadera acción, sientes sorpresa y ligero desencanto. El *bullet time* está donde estaba. O casi. Es más espectacular, gentileza nuevamente de Havok, y cuenta con un nuevo efecto, pues ahora, cuando accedes a este modo, la pantalla se tiñe de un color marrón de foto vieja. Concesión estética, sin más. No hay animaciones nuevas relevantes y Max sigue desnucándose cada vez que se tira hacia los lados.

Sin embargo, los tiroteos de *Max Payne* no los había igualado nadie hasta hoy, y estos son iguales, pero más atractivos. Sólo eso ya los convierte en los mejores tiroteos en tercera persona de la historia de los videojuegos.

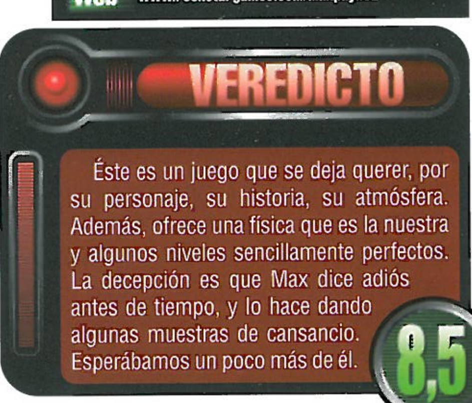
Otra cosa son quienes reciben las balas. Ellos sí desentonan. Dan volteretas, se esconden y, a veces, parece que atacan en grupo. Pero todos se comportan igual y, por ejemplo, se comen las granadas. Dan risa. Aguan la fiesta.

Por fortuna, en Remedy, conscientes de las limitaciones en la inteligencia artificial, han introducido novedades en los objetivos a cumplir, que ahora se centran más en la



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	(bandera española)	
Voces	(bandera española)	
Web	www.rockstargames.com/maxpayne2	



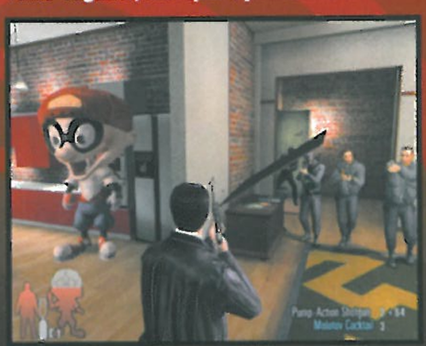
VEREDICTO

Éste es un juego que se deja querer, por su personaje, su historia, su atmósfera. Además, ofrece una física que es la nuestra y algunos niveles sencillamente perfectos. La decepción es que Max dice adiós antes de tiempo, y lo hace dando algunas muestras de cansancio. Esperábamos un poco más de él.

8,5



Puedes caerte de las escaleras sin daño alguno, así que aprovéchalo.



Las misiones de protección son las más difíciles y apasionantes. Te la juegas en ellas.



Por mucho que dispares, el espejo nunca se romperá. Da mala suerte, así que mejor que mejor.



EXPERIMENTA LA MAYOR SAGA JAMÁS CONTADA: LA TUYA.





Website oficial de *Star Wars*
www.starwars.com







AN EMPIRE DIVIDED™

Bienvenido a Star Wars Galaxies: un juego online multijugador masivo que transcurre en una galaxia muy muy lejana. La Estrella de la Muerte ha sido destruida y la galaxia está rasgada por la guerra civil. Escoge tu lealtad "Rebelde, Imperial o neutral" y sumérgete en el universo Star Wars como nunca antes lo habías hecho.



WWW.STARWARSGALAXIES.COM



LA SEGUNDA VEZ

Acabarse *Max Payne 2* es cuestión de (pocas) horas y aquí no hay modo multijugador para prolongar la vida del título. En su lugar, encontramos cuatro modos de juego adicionales que se desbloquean una vez aparece la pantalla de Fin. En la versión inglesa, todos han sido bautizados con expresiones hechas que coinciden con nombres de película o canción.

HARD BOILED



Homenaje a la película de John Woo. A diferencia del modo normal de juego, que cuenta con una inteligencia artificial adaptable, aquí los enemigos siempre se comportarán de la forma más competente posible.

DEAD ON ARRIVAL

Una de las ventajas del juego es que uno puede grabar la partida siempre que quiera. No en este modo. Los enemigos son tan duros como en Hard Boiled y cuentas con un número muy limitado de partidas a guardar por nivel.



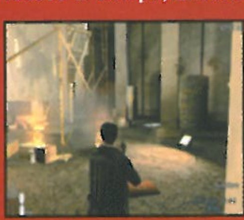
DEAD MAN WALKING



¿Cuánto tiempo tardarás en morir? Ésta es la clave del modo de juego más atractivo. Empiezas contra un solo enemigo, que se va multiplicando con el tiempo. Matas a uno y resucita a los cinco segundos.

NEW YORK MINUTE

Contrarreloj. Tienes un tiempo determinado para completar los mapas. Matar enemigos reduce el tiempo, el *bullet time* lo prolonga en la medida en la que la imagen se ralentiza. Grabar partida penaliza. ¿Estás dispuesto a batir el récord?



investigación y en los delirios de la mente de Max. Las pesadillas son fantásticas, puro David Lynch hecho videojuego, nada que ver con las plataformas de la primera entrega.

Las misiones en que se trata de proteger a determinados personajes funcionan aún mejor gracias al comportamiento siempre creíble del protagonista y lo calculada de la amenaza enemiga. No puede decirse lo mismo de las de investigación, que se quedan en simple apunte de buenas intenciones, una asignatura que tal vez resolverá el más que probable *Max Payne 3*.

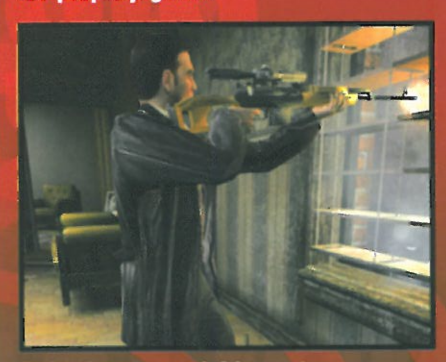
Tal vez esa futura secuela consiga hacer que el jugador participe más en la trama que se investiga, buscando pistas, interrogando, descubriendo trampas y haciendo progresar un guión que, esta vez, no llega a cuajar por la escasa duración del juego. Porque el juego dura alrededor de seis horas y media. Eso es todo, breve pero intenso. Así es *Max Payne 2*.



¿Por qué lo llaman amor cuando quieren decir sexo?



La dificultad puede adaptarse al nivel del propio jugador.



Todas las armas del juego te resultarán viejas conocidas.



Como en la primera entrega, no faltan los niveles en llamas.



Todas las armas del juego te resultarán viejas conocidas.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Stainless Steel Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

EMPIRES
Los albores de la Era Moderna

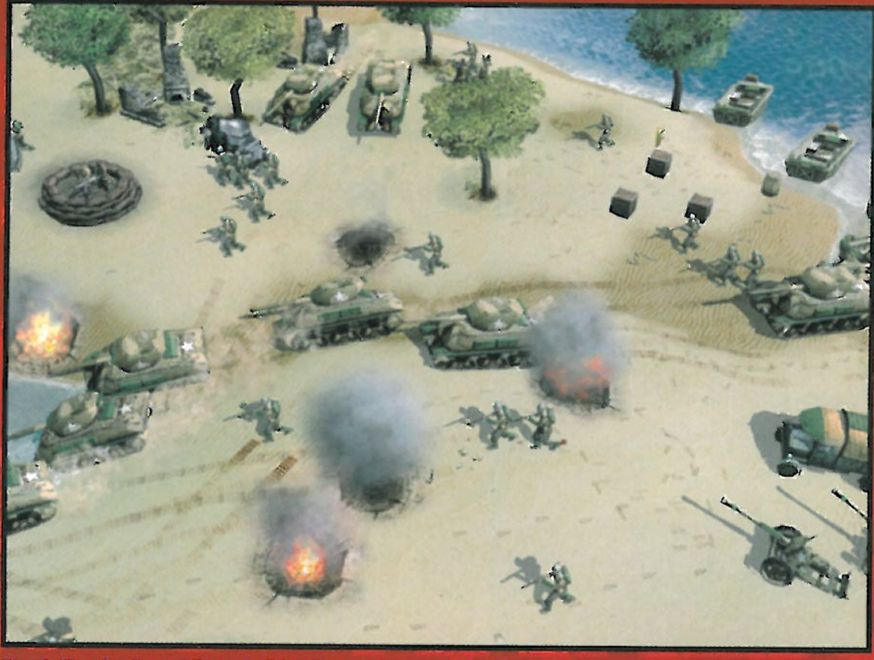
Por J. Font

Tras meter la historia de la humanidad entera **en un CD**, Stainless Steel Studios se ha planteado que tal vez bastaba con reproducir un trozo. **Esta nueva tortilla bélica tiene huevos** de lujo: **desde el rey Ricardo** Corazón de León **a** las correrías africanas del general Patton, pasando por **la batalla de Trafalgar**.





Fuego, humo y el fogonazo de las armas cuando se disparan. Un espectáculo de cine.



No faltará el archiconocido desembarco de Normandía.

Stainless Steel Studios ha decidido centrarse en un periodo algo más limitado tras repasar la historia de la humanidad de cabo a rabo con *Empire Earth*, su anterior juego. Esta vez no empezamos siendo trogloditas y acabamos en plena era espacial, sino que puedes recorrer alrededor de un milenio, entre 950 y el fin de la Segunda Guerra Mundial. Por lo demás, *Empires* es un juego de corte similar a *Empire Earth*, pero con diferencias sustanciales que van mucho más allá del lapso temporal que abarca.

En la partida individual, dispones de tres campañas protagonizadas por sendos héroes: el rey Ricardo Corazón de León, el almirante coreano Yi Sin-Sun y el general Patton.

En cuanto a las partidas aisladas y el modo multijugador, el abanico de facciones disponibles se amplía. Entre el inicio del juego y 1900, son cuatro las civilizaciones participantes: ingleses, franceses, coreanos y chinos. En la segunda parte del juego, que abarca de 1914 a 1945 entran en liza los rusos, los alemanes y los estadounidenses y repiten Francia y Gran Bretaña. Las dos civilizaciones que se mantienen varían sustancialmente al acceder a esta parte final, de forma que pasan a estar en equilibrio con las demás.

Cada uno de los dos periodos del juego tiene sus subfases: la primera (hasta 1900) se divide en era medieval, descubrimiento de la pólvora y etapa imperial, y la segunda tiene dos partes, una para cada una de las guerras mundiales.

Salto en el tiempo

¿Qué supone esta estructura de fases diferenciadas? Pues que, por ejemplo, no puedes hacer que la caballería de Ricardo Corazón de León se enfrente a la aviación alemana, porque no hay una campaña de desarrollo continuo que enlace unas épocas con otras, con lo que se evitan desajustes (que, todo hay que decirlo, podrían ser divertidos).

Aunque estas últimas opciones son bastante recomendables, vale la pena sumergirse en las campañas, ya que Stainless Steel Studios ha creado para ellas un hilo narrativo sólido en el que no faltan referencias continuas a acontecimientos históricos. Las misiones recuerdan en su planteamiento y desarrollo a las de *Warcraft III*: vas asumiendo objetivos, algunos primarios y otros secundarios, según avanzan las acciones y un buen número de vídeos te ayudan a familiarizarte con la evolución de la historia. Tampoco faltan héroes con habilidades especiales ni unidades específicas para cada una de las civilizaciones.

Uno de los aspectos originales (hasta cierto punto) es que el juego te ahorra la monotonía de tener que empezar de cero misión tras misión. En algunas, empiezas con una serie de unidades con las que debes cumplir los objetivos, aunque también es frecuente que se te encargue liberar una población para que sus habitantes se unan a ti.

Con límites

Los creadores han apostado por un diseño de juego algo rígido, justificado en parte por razones de guión y otras veces por los escenarios 3D, espectaculares pero llenos de límites artificiales a la movilidad del jugador. Así, si los desarrolladores han



Los personajes históricos son el eje de este nuevo título.

LA HISTORIA POR PARTES

El juego se ha estructurado en dos edades distintas con sus respectivas épocas. Las diferencias entre una fase y otra son apreciables.

DE 950 A 1900

Este periodo comprende la Edad Media, el descubrimiento de la pólvora y la época imperial, y sirve de marco tanto a la campaña de los ingleses como a la de los coreanos. Se empieza con caballeros y espadas para pasar a disponer de cañones y armas de fuego más adelante. La época imperial incluye batallas navales a gran escala.



DE 1914 A 1945

Justo el transcurso de las dos guerras mundiales y el periodo de entreguerras. En este periodo se desarrolla la campaña americana. Durante la Primera Guerra Mundial, tendrás a tu disposición los tanques Renault Ft-17 de fabricación francesa. En la Segunda, mucho más dinámica y trepidante, una de las armas estrella son los cazas P51 Mustang.

decidido que sufras una emboscada, la vas a sufrir, porque no hay camino alternativo. Incluso debes cruzar bosques o zonas abarrotadas de enemigos sin más posible precaución que enviar una avanzadilla para explorar el terreno. Hasta bien entrada la partida, no puedes aprovecharte de la orografía ni prevenir ataques manteniendo el velo del escenario retirado. Eso complica mucho las cosas, sobre todo cuando no puedes construir torres u otros edificios.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 600 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

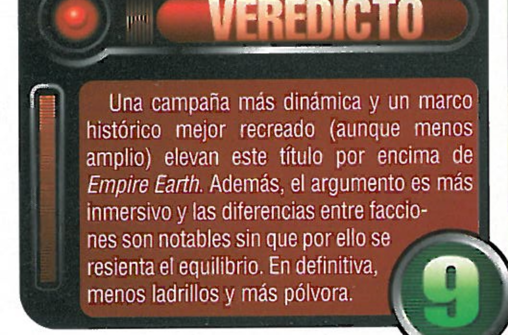
Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.empiresrts.com



VEREDICTO

Una campaña más dinámica y un marco histórico mejor recreado (aunque menos amplio) elevan este título por encima de *Empire Earth*. Además, el argumento es más inmersivo y las diferencias entre facciones son notables sin que por ello se resienta el equilibrio. En definitiva, menos ladrillos y más pólvora.

9

Las civilizaciones progresan en tres áreas básicas: económica, militar y una tercera catalogada como "proyectos especiales". En esta última categoría entra un poco de todo, según la civilización que manejas: desde tecnología a sistema político o prácticas cercanas a la magia negra, como invocar tormentas tropicales. Sirve, en esencia para introducir recursos extraordinarios que tiendan a reducir las diferencias entre civilizaciones, y lo cierto es que cumple su cometido: en general, puede decirse que el juego está equilibrado y puede jugarse con cualquier bando (pese a las diferencias entre unos y otros) sin que ello te dé más o menos posibilidades de éxito.



Las misiones cuentan con distintos objetivos.

En el terreno militar, además de las unidades específicas de cada civilización, dispones de mejoras temporales de las que pueden beneficiarse todas o algunas de las unidades presentes en el campo de batalla. Estas unidades disponen de, además de la barra de vida, una barra de energía que puede resultar determinante en algunas batallas, ya que deben emplearla para activar "hechizos" o habilidades especiales. Algunos de ellos son especialmente divertidos y (según cómo) pueden resultar humillantes para el adversario en las partidas multijugador. Estas opciones pasan un tanto desapercibidas cuando juegas en modo fácil, en el que los héroes parecen indestructibles, pero resultan determinantes en niveles de dificultad superior.

Tácticas sibilinas

Entre los recursos extra que manejas, destaca el espionaje. Puedes encontrar tanto espías capaces de infiltrarse y robar información como unidades de reconocimiento



El nivel de detalle es mucho más alto que en *Empire Earth*.



Los avances tecnológicos se van sucediendo a lo largo del juego.



La movilidad de la cámara permite ver las batallas en primer plano.

destinadas a desvelar la posición del enemigo en el campo de batalla. El segundo caso es el de las tropas de reconocimiento americanas o el servicio de inteligencia inglés que, a juzgar por lo visto en el juego, ya operaba en la época del descubrimiento de la pólvora.

Comparado con el papel que juegan estas unidades especiales, los edificios sirven para bien poca cosa. Sólo algunas civilizaciones disponen de construcciones especiales. Es el caso de los ingleses y sus almacenes para importar alimentos, o los coreanos, que deben construir más casas para aumentar sus índices de población, algo que otras civilizaciones resuelven promulgando edictos o llevando a cabo proyectos clasificados. La campaña no es pródiga en fases de construcción, es mucho más habitual que debas apoderarte de poblados cuyos habitantes, con permiso del guión, se unen a tu causa.

El juego tiene un alto nivel técnico, una concepción ágil y un diseño muy cuidado

La interfaz cambia de aspecto según la civilización que manejes, aunque sigue pareciéndose a la que empleaba *Empire Earth*. Es decir, al lado del recuadro de información de la unidad o grupo seleccionado, aparecen un sinfín de botones para activar sus habilidades, gestionar su comportamiento en combate o las formaciones que pueden adoptar.

¡Organización, organización!

El juego permite crear grupos de unidades y, además, formar subgrupos dentro del mismo pelotón. Esta característica permite explotar a fondo la microgestión de las unidades una vez entran en combate. Para que nos entendamos, puedes reunir en un mismo grupo a arqueros y espadachines pero disponer a la vez que los arqueros formen parte de un subgrupo. Eso supone que con un botón puedes dar órdenes al grupo completo y con otro sólo a los arqueros, un recurso muy útil que da muchísimo juego.

Los gráficos han mejorado sustancialmente con respecto a *Empire Earth*. Stainless Steel Studios sigue apostando por otorgar total libertad de cámara, así que puedes ubicarla en cualquier ángulo del escenario e incluso acercarla a las unidades como si se tratara de un juego en tercera persona. Los escenarios presentan notables texturas y efectos visuales de calidad, como el movimiento del agua o las espectaculares explosiones.

Empires: Los albores de la Era Moderna es una versión totalmente mejorada del título que supuso el desembarco de esta nueva compañía en la escena de la estrategia real. Aporta mejoras técnicas, una concepción más ágil y, en general, un diseño más cuidado, fruto tal vez de la decisión de centrarse en un periodo de la historia más corto. Sólo decepcionará a los incondicionales de la estrategia constructora y recolectora, los que dedican horas y horas a hacer crecer recintos acorazados hasta que se sienten con ánimos de pasar al ataque. El resto de estrategas está de enhorabuena, sin duda.



Tendrás que esperar un poco para disponer de una aviación en condiciones.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +12

El Señor de los Anillos EL RETORNO DEL REY

Por G. Masnou

Hay muchos **juegos que** no son más **que tristes apéndices** de un libro o una película. **Lo raro es encontrar uno** que haga justicia a sus referentes cinematográficos o literarios, como éste. De hecho, es un juego **tan bueno** que **puede convertirse en la mejor promoción** para la película que viene.

Apenas ha pasado un año desde la publicación de *Las dos torres* (título nunca aparecido en PC) y Electronic Arts ya tiene a punto de caramelo una nueva entrega de la popular saga del anillo. No hay sorpresas, *El retorno del rey* sigue las constantes del juego que le precedió: acción aventurera sin pausas que reproduce el guión de la tercera película de la trilogía de Peter Jackson.

Al margen de las evidentes diferencias de trama, el resto de las variaciones tienen que ver con la inclusión de seis nuevos personajes jugables (Gandalf, Sam, Frodo y tres más secretos) y de un modo cooperativo que permite luchar (en un mismo PC) codo con codo junto a otro compañero.

Los desarrolladores no se han complicado la vida y ofrecen exactamente aquello que todo seguidor entusiasta de *El Señor de los Anillos* espera de un juego así: la posibilidad de participar de forma verosímil en los acontecimientos descritos en el libro y las películas. Prácticamente están todas las fases relevantes de la aventura, catorce niveles en los que podrás defender Minas Tirith, luchar contra las fuerzas de Sauron en los Campos de Pelennor, explorar el Sendero de los Muertos y participar en el enfrentamiento final en la Puerta Negra y la Forja del Destino.

Todo se desarrolla como en la película, y tanto el prólogo como el desenlace van acompañados de espectaculares imágenes de ésta y su correspondiente banda sonora original. Ventajas de poseer una licencia multimillonaria.

De vuelta a las recreativas

En cierto sentido, *El retorno del rey* se asemeja más a una máquina recreativa que a un juego estándar para PC. Su mecánica responde a la lógica de los títulos arcade de toda la vida: bastan cinco minutos para familiarizarse con su funcionamiento general y, a partir de aquí, todo se desarrolla de forma sencilla e intuitiva.

Para que los juegos de este tipo funcionen, es necesario que tengan una serie de cualidades que a éste, por suerte, no le faltan. De entrada, el diseño de niveles es magistral, tan simple como orientado a ofrecer una jugabilidad variada y sin tregua. En esencia, son de tres tipos: niveles lineales en que el jugador debe desplazarse del punto A



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	
Internet	

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.eagames.com/official/lordoftherings



VEREDICTO

El tipo de diversión instantánea de las viejas recreativas y una licencia estupenda han sido combinadas a la perfección en este juego que, además, puede presumir de una conversión a PC modélica. Sus lunares tienen que ver con su excesiva linealidad y con que ofrece poco más de cinco horas de juego.

8



Gandalf dispone de varios conjuros de ataque a distancia.



El juego empieza con una espectacular batalla en el Abismo de Helm.

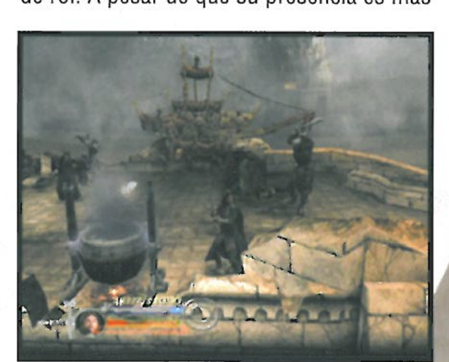
Las catapultas disparan bolas de fuego de efectos demoledores.

al punto B sin perecer en el intento, niveles en que se trata de asumir un objetivo específico y niveles orientados a eliminar enemigos.

Aunque no es posible guardar la partida durante el desarrollo de las acciones, dispones de puntos de paso bastante seguidos en que el guardado se realiza de forma automática, lo que te ahorra la frustración de repetir una y otra vez el mismo recorrido.

Igual de sencillo y directo resulta el sistema de control, pensado para utilizar un pad aunque adaptado también a las posibilidades del ratón y el teclado. Con un número muy limitado de teclas es posible desplegar todo un muestrario de golpes, combos, bloqueos y contraataques que varía en función del personaje que manejes. Gandalf, por ejemplo, dispone de una serie de conjuros exclusivos a los que se añaden las cualidades de su bastón, capaz de hacer que los enemigos leviten para arrojarlos después sobre las armas de sus aliados. Todos los personajes disponen de características que los individualizan y los acercan a sus modelos de la gran pantalla.

Párrafo aparte merecen los elementos de rol. A pesar de que su presencia es más bien testimonial, sirven para incitar al jugador a perfeccionar sus habilidades en combate y hacerse así con una serie de puntos de experiencia extra. Éstos pueden invertirse después en memorizar nuevos movimientos especiales, aumentar la efectividad y la potencia de los ya conocidos o comprar algún que otro objeto mágico, como la capa que otorga a Sam el poder de la invisibilidad.



Algunos objetos del escenario pueden usarse como armas arrojadizas.



No hay quien supere a Aragorn en el manejo de la espada.



Pese a lo tenebroso de esta escena, no temas: Aragorn es bueno.

En *El retorno del rey* no faltan elementos pensados para que el sistema de combate vaya más allá de los parámetros conocidos. En este sentido, merece la pena destacar la posibilidad de interactuar con elementos del entorno y utilizarlos en beneficio propio. Un ejemplo claro son las estacas que suelen encontrarse apoyadas en las paredes o junto a los cuerpos de cadáveres. Pueden ser recogidas y lanzadas a modo de jabalina para empalar al enemigo y provocarle una muerte inmediata. También tienes la opción de hacer caer rocas, verter calderas de aceite hirviendo, activar enormes catapultas que arrojan bolas de fuego o disparar con el arco sobre polvorines estratégicamente ubicados. Todo vale para acabar con las hordas enemigas de la forma más rápida, cómoda y divertida posible.

ADAPTACIONES EJEMPLARES

Con frecuencia criticamos las adaptaciones torpes y descuidadas de películas, así que es justo que elogiemos a los programadores cuando hacen bien su trabajo. *El retorno del rey* es el último inquilino en la galería de adaptaciones que de verdad valen la pena. He aquí varios ejemplos de clásicos de aventuras con licencia cinematográfica.

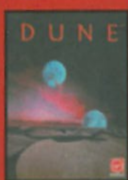
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA (1990)



Tras marear la perdiz con *Maniac Mansion* LucasFilm se sacó de la manga una de las mejores aventuras gráficas jamás concebidas. Contaba con una revolucionaria interfaz y un soberbio guión.

DUNE (1992)

Cryo Interactive facturaba esta "aventura interactiva" con pinceladas de estrategia basada en el film de David Lynch. Las guerras de la especia lucieron estupendas en los compatibles.



BLADE RUNNER (1997)

Westwood Studios se hizo con los derechos del clásico de la ciencia-ficción ciberpunk de Ridley Scott y redefinió el concepto de las aventuras gráficas centrándose en el desarrollo de la historia y la búsqueda de pistas.



El polígono es bello

Debutar en el mundo de Tolkien con un título que marca un punto de inflexión en lo que a belleza gráfica se refiere puede llegar a pesar como una losa, para lo bueno y para lo malo. Todo lo que venga a continuación tendrá el listón muy alto. Por suerte, no hay más que fijarse en las capturas que acompañan este análisis para comprobar que el nivel gráfico es incluso mejor que en *Las dos torres*. La nueva entrega incluye enormes escenarios, edificios muy detallados, héroes calcados a los de la película y enemigos cuya presencia en pantalla puede alcanzar las 40 unidades a la vez.

El diseño de niveles es magistral, tan simple como orientado a ofrecer una jugabilidad variada

El único inconveniente de peso del juego (aparte de que se hace algo corto y de algunos problemas menores con el sistema de cámaras) tal vez sea la excesiva linealidad. Como en *Call of Duty* o *Medal of Honor*, todas las acciones han sido predeterminadas, lo que da al jugador la molesta sensación de participar en una pantomima sobre cuyo desarrollo tiene muy poco control. Sin embargo, bienvenidas sean las pantomimas si son así de espectaculares, así de electrizantes y así de intensas.



En algunas ocasiones, la mejor opción pasa por una huida a tiempo.



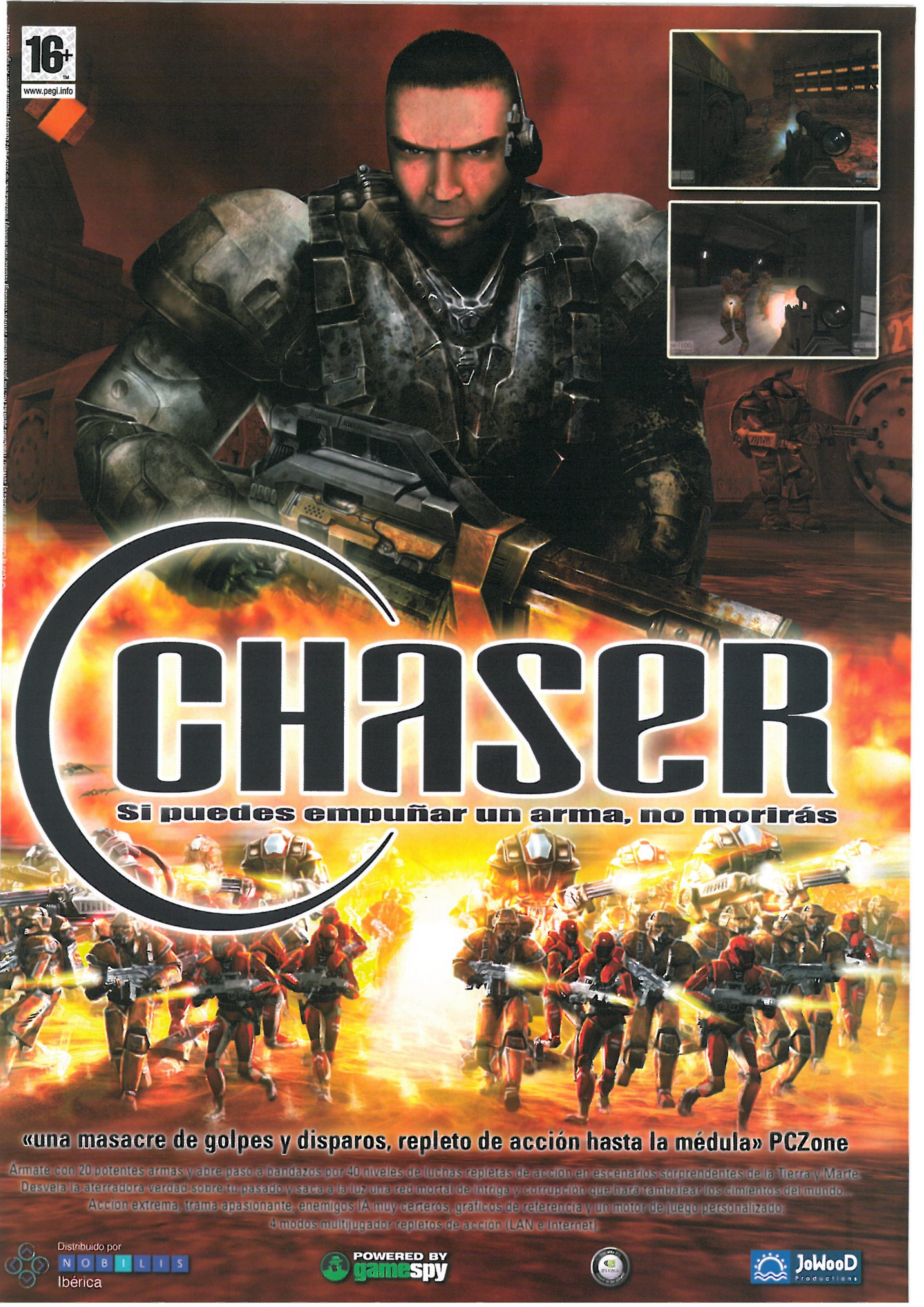
Para dominar el sistema de combate es conveniente un buen pad.



El motor gráfico permite incluir a 40 personajes simultáneos en pantalla.



A nivel gráfico, este juego tiene muy pocos rivales.

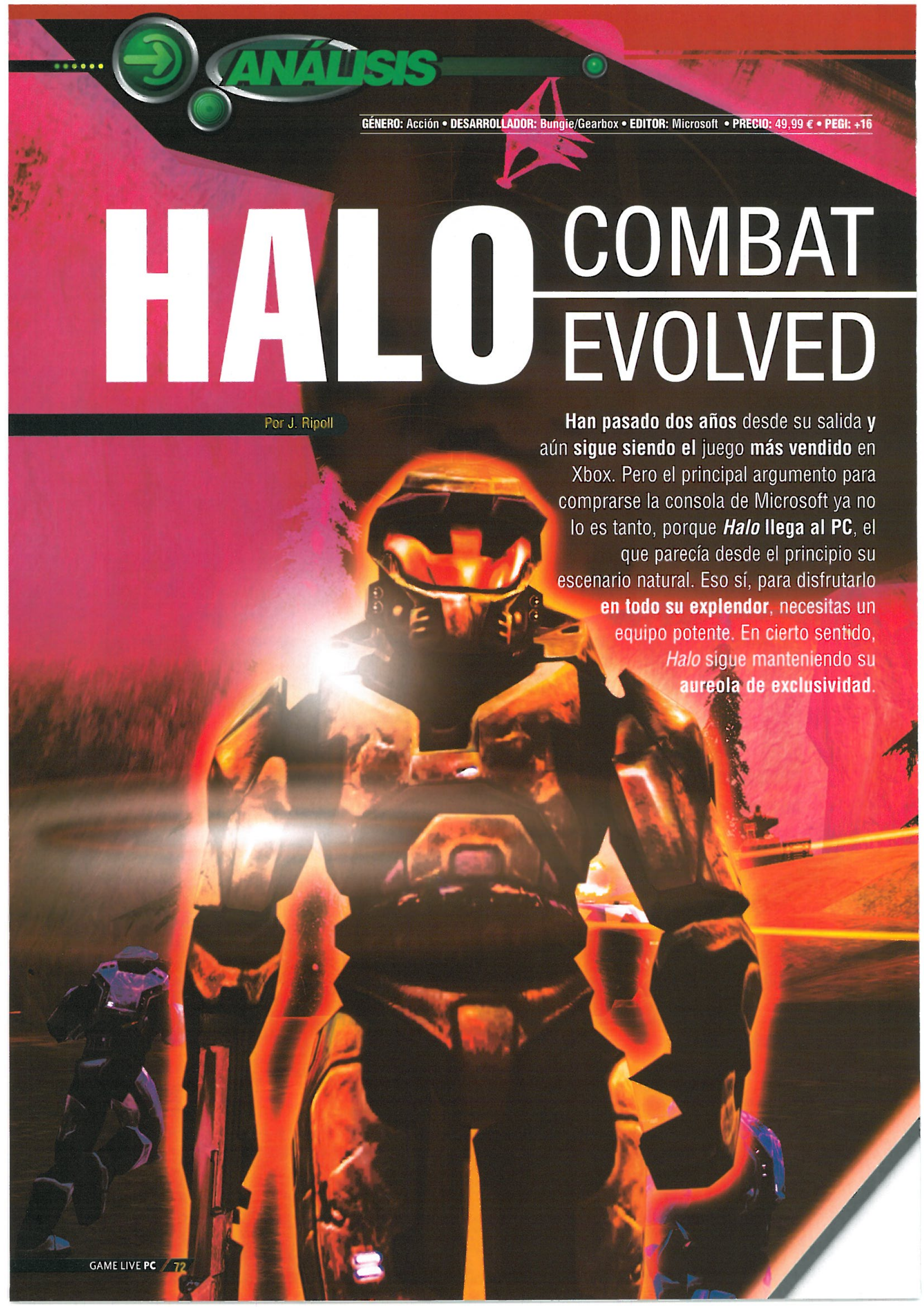

16+
www.pegi.info
CHASER
Si puedes empuñar un arma, no morirás
«una masacre de golpes y disparos, repleto de acción hasta la médula» PCZone
Ármate con 20 potentes armas y abre paso a bandazos por 40 niveles de luchas repletas de acción en escenarios sorprendentes de la Tierra y Marte.
Desvela la aterradora verdad sobre tu pasado y saca a la luz una red mortal de intriga y corrupción que hará tambalear los cimientos del mundo...
Acción extrema, trama apasionante, enemigos IA muy certeros, gráficos de referencia y un motor de juego personalizado;
4 modos multijugador repletos de acción (LAN e Internet).
Distribuido por
NOBILIS
Ibérica
POWERED BY
gamespy
JoWooD
Productions

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Bungie/Gearbox • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 49,99 € • PEGI: +16

HALO COMBAT EVOLVED

Por J. Ripoll

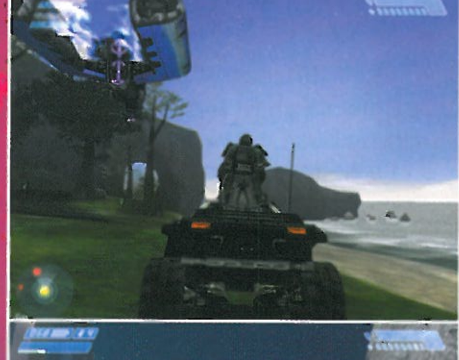
Han pasado dos años desde su salida **y** aún **sigue siendo el** juego **más vendido** en Xbox. Pero el principal argumento para comprarse la consola de Microsoft ya no lo es tanto, porque ***Halo* llega al PC**, el que parecía desde el principio su escenario natural. Eso sí, para disfrutarlo **en todo su explendor**, necesitas un equipo potente. En cierto sentido, *Halo* sigue manteniendo su **aureola de exclusividad**.















El mes de abril del año pasado recibí una llamada a horas intempestivas de la noche. Era un buen amigo, un escéptico incurable, que acababa de recuperar la fe en los videojuegos y necesitaba compartir su experiencia mística con alguien. El título responsable de su conversión era *Halo*, un juego de acción de la consola Xbox que, según me contó en unos diez minutos de atropellada apología, había hecho realidad sus más íntimas fantasías de jugador curtido y ya un tanto desengañado.

A la mañana siguiente, me dirigí a la tienda de software más cercana y teñí un poco más de rojo mi cuenta corriente. Valió la pena. *Halo* no tenía competencia posible en abril de 2002. Incluso jugado con un pad de consola en vez del más preciso y versátil combo de teclado y ratón, era el mejor juego de acción en primera persona posible. Hoy, en noviembre de 2003, *Halo* ya no está tan solo, ya no brilla tanto como antes. Pero sigue siendo esa obra de arte que hizo que los más descreídos recuperasen la fe hace año y medio. El juego que dejó entreabierta la puerta del futuro.

Bajo la piel

Bien, la versión para compatibles, la que puedes manejar con ratón y teclado, como mandan los cánones, ya está aquí. Tiene ese argumento predecible y algo tontorrón que ya conocías (héroes terrícolas cortos de carisma y sobrados de tecnología hacen picadillo de alienígena en remotos confines del cosmos), pero eso es lo de menos. La ambientación es extraordinaria y a la trama no le faltan inesperados giros que inciden directamente en la jugabilidad y de los que no hablaré para no estropear la sorpresa.

De lo que sí puede hablarse es del fascinante y peculiar universo creado por la gente de Bungie Software. Enemigos y escenarios parecen sacados de una exposición de pop art, tan cargados están de colores fucsias, morados, azules o verdes y de estructuras metálicas perfectas para un anuncio de Cristasol. Todo un acierto que sirve para alejarlo de la horda de colegas genéricos que abusan (y de qué forma) de la herencia de *Alien*, *Blade Runner* o *Star Wars*.

Halo demuestra, en primer lugar, que un mundo colorista y exuberante puede servir de escenario a un juego adulto (¿por qué no?). Además, la creatividad y gusto por el detalle que exhiben los escenarios se extiende, por suerte, a otros muchos aspectos. El juego va para nota en tres de los apartados que marcan diferencias en cualquier título de acción en primera persona: enemigos, armas y escenarios.

De los primeros, decir que son variados, personales e inteligentes. Luchas contra bichejos pequeños y graciosos, hijos bastardos de gremlins y tortugas, también contra otros grandes y ágiles, con escudo o espada, invisibles o resistentes. De todo un poco.

Pero aquello que los eleva por encima de su competencia es la gran inteligencia

artificial que poseen. Extraordinaria. Y, lo que es más importante, dinámica. Dejando a un lado los obligados kamikazes y los cobardes que al menor contratiempo piden ayuda, debes enfrentarte a enemigos que aprovechan el escenario y la situación, que buscan cobertura a la espera de que agotes la munición, te rodean o van a por una de esas naves que les permite tomar una ventaja definitiva en lo que es el epicentro de *Halo*: el combate. Olvídate de misiones de infiltración, de plataformas inútiles o puzzles de toca tres palancas y ábrete sésamo, porque esto es lucha a gran escala, espectáculo masivo. Experiencia inolvidable.

Halo ofrece combate supersónico a gran escala, espectáculo masivo, una experiencia inolvidable

A campo abierto

Lo reconozco, es muy complicado describir la sensación (brutal) que provocan las batallas sin tirarse de cabeza por la espiral del exceso. Lo más fácil sería decir que no se han visto combates iguales en lo que llevamos de historia de los videojuegos. O que *Medal of Honor* es una producción menor al lado de *Halo*. Pero mejor será que conserve la cabeza fría y me centre en describir cuáles son las claves de semejante festín de excelencia. Elevada a los altares la inteligencia artificial enemiga, hay que hacer lo propio con la de los soldados aliados. Se trata de un trabajo modélico, pues consigue transmitir la sensación de gran realismo cuando, como sucedía con *Half-Life*, tus colegas apenas cuentan con unas cuantas pautas muy marcadas de actuación a las que, eso sí, hay que sumar un gran trabajo en las voces, los diálogos y las animaciones.

Suma y sigue: las armas son un prodigio. De manual. No hay muchas, pero todas son útiles. Las de los covenants (tus enemigos), además, son originales.


El multijugador también tiene una modalidad de carreras.

Eso sí, en una de las pocas concesiones realistas del juego, sólo podrás llevar dos armas a la vez, lo que marca y mucho la forma de luchar, de la misma manera que lo hace el control de vida. Cuentas con un escudo protector de regeneración automática y con una serie de porciones de vida que sólo menguan cuando el escudo está a cero. Este sistema, copiado hasta decir bas-

UNA CONVERSIÓN CUESTIONABLE

Gearbox ha hecho un trabajo poco ejemplar en la adaptación del juegazo de Bungie a compatibles. Por suerte, la versión que se comercializa en España integra un parche que mejora el rendimiento del juego. Aun así, para disfrutar del juego en todo su esplendor se requiere una máquina potente, en especial si tu tarjeta gráfica no es de nVidia, sino de ATI. No está de más repasar las características del juego en sus versiones para consola y PC.

	XBOX	PC
EQUIPO RECOMENDADO	El de la consola, o sea, procesador a 733 MHz, 64 MB de RAM y tarjeta gráfica de 64 MB.	Procesador a 2,5 GHz, 512 MB de RAM y tarjeta gráfica de 128 MB.
TAMAÑO DEL JUEGO	4,7 GB (se comercializa en un DVD)	La instalación completa ocupa 1,4 GB (se comercializa en un CD-ROM)
RENDIMIENTO	Irregular. Se ralentiza en espacios exteriores con presencia masiva de enemigos.	Malo. Puede ralentizarse en espacios interiores con o sin presencia de enemigos.
SISTEMA DE CARGA	Utiliza unos puntos de control (con autoguardado) muy bien repartidos pero que al cruzarlos provocan pérdidas alarmantes de frames.	Utiliza los mismos puntos de control con los mismos problemas de tasa de frames. No existe la posibilidad de guardar cuando uno quiera.
MULTIJUGADOR	Todos los niveles están disponibles para el modo cooperativo e incluso algunos usuarios se las ingeniaron para jugar en Internet mediante un *router* y una conexión de banda ancha.	No hay ni rastro del modo cooperativo, ni de la presencia de bots, ni de un modo a dos manos en pantalla partida. Eso sí, Gearbox ofrece a cambio seis nuevas fases deathmatch y una nueva arma con la que jugarlos: el lanzallamas.
CONTROLES	El pad gigantesco de la consola no era el mejor de los mandos posibles.	La combinación teclado y ratón es la ideal para juegos como éste.

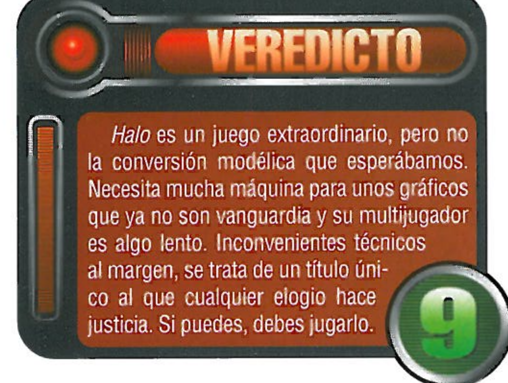

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.microsoft.com/games/halo


VEREDICTO

Halo es un juego extraordinario, pero no la conversión modélica que esperábamos. Necesita mucha máquina para unos gráficos que ya no son vanguardia y su multijugador es algo lento. Inconvenientes técnicos al margen, se trata de un título único al que cualquier elogio hace justicia. Si puedes, debes jugarlo.

9


La escopeta es el arma menos útil del juego.


Pocas veces se ha visto un hielo tan realista.

ta por todos los clones de *Halo*, aporta otro grado de intensidad a las batallas, en las que se convierte en una prioridad recuperar el escudo, aunque más recomendable sea, a veces, correr hacia alguno de los lugares seguros que puedes encontrar en los inmensos escenarios.

Distancias asequibles

¿He dicho inmensos? Bien, son incluso más que eso. La palabra inmensos se les queda corta. Por suerte, cuentas con cuatro tipo de vehículos (dos terrestres, dos aéreos) que hacen mucho más cortas las distancias y más variados los combates. Puede que su presencia hoy, cuando *Breed, Chrome* o *Mobile Forces* llevan meses entre nosotros, ya no resulte tan revolucionaria como cuando apareció la versión Xbox, pero ninguno de los títulos mencionados luce una física tan trabajada, tan real.

El jeep que derrapa por unos hiperrealistas suelos helados o la nave que levanta montañas de arena a su paso por la playa deparan algunos de los momentos más disfrutables, y demuestran que la conducción de vehículos, además de un placer para los ojos, es un destacado ingrediente del juego. Como destacable para los oídos la banda sonora, que subraya grandeza con una melodía central sinónimo de épica.

Toca hablar de los detalles (pocos, la verdad) que separan a *Halo* del 10. Del juego ideal. Al margen de los considerables requisitos para disfrutarlo en su plenitud, que hablan de una conversión a PC no todo lo optimizada que sería deseable, hay que hacer mención de la fase del juego llamada La biblioteca, que es un puro despropósito. Una trampa a mitad de camino en la que muchos se quedan. Sorprende por su pésimo diseño y, además, se hace eterna. Y uno no puede dejar de maldecir a Bungie por diseñarla y a Gearbox por mantenerla mientras avanza por unos pasillos interminables que no paran de vomitar monstruos. Su presencia, combinada con el hecho de que algunos niveles se alarguen con una innecesaria ida y vuelta puede llevar a más de uno a entregarse al desánimo.

Pero que no te pase a ti. Porque superado el peor de los momentos, *Halo* aún guarda una conclusión apoteósica, una lucha contra el reloj que es el mejor punto final posible. O el mejor punto y seguido, porque hay vida más allá de la campaña en solitario. Son ocho diferentes modos multijugador que pueden no ser competencia para *Battlefield 1942* o el próximo *Unreal Tournament*, pero sí son un gran complemento para el juego que renovó un género agónico. Y que ya cuenta con una amplia colección de imitadores sin que ninguno haya conseguido igualarlo, porque *Halo* es, sencillamente, irrepetible.


Con la aparición de estos robots, *Halo* empieza a desquiciarse.


El tanque es el vehículo ideal para eliminar cualquier tipo de resistencia.


No dejes que se acerque, un espadazo, y a reiniciar se ha dicho.



GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: EA Sports • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 47,95 € • PEGI: +3

FIFA FOOTBALL 2004

Ya está aquí. **Ha vuelto el rey**, y no es el de Tolkien. Vuelve ***FIFA***, vuelve el **fútbol**, vuelven los **goles** y **vuelven las eternas promesas** y las sempiternas dudas de cada año: ¿**Qué novedades traerá**? ¿Arcade o simulador? ¿**EA Sports o Konami**? ¿Rafa, penalty o expulsión?

Por D. Valverde

Ya está en el disco duro. Tras los habituales prolegómenos, por fin hemos podido hurgar en las entrañas de este *FIFA Football 2004*. A primera vista, y dejando un poco de lado las esperadas mejoras en los gráficos y en las animaciones de los jugadores, lo primero que sorprende en esta nueva versión es un revolucionario sistema de control de los jugadores "sin balón", que te permite efectuar todo tipo de desmarques no predefinidos por la inteligencia artificial.

Eso sí, para hacer uso de este nuevo sistema, necesitas un pad con dos sticks analógicos (y correctamente configurado). Así que olvídate de jugar a este juego con tu teclado o con tu viejo pad digital todoterreno. Si lo intentas, vas a ser víctima de un ataque de frustración galopante.

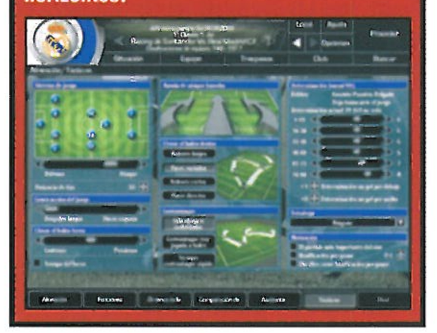
Para más inri, tampoco se pueden redefinir los controles del pad ni del teclado. Pero que nadie ponga el grito en el cielo, porque desde EA Sports nos han asegurado que se editará un parche en Internet que permitirá "mapear" las teclas o los botones del pad, algo que se nos antoja imprescindible.

Flexibilidad ofensiva

Este nuevo y curioso sistema de control "sin balón" influye directamente en la flexibilidad y efectividad de los ataques de tu equipo, y por lógica, en la jugabilidad del título. A pesar de que tus jugadores atacantes siguen desmarcándose automáticamente, siguiendo rutinas específicas de la IA (cuando lo

FUSIÓNATE

Esta versión 2004 incorpora la novedosa opción Football Fusion, que te permitirá "conectar" tu *FIFA* con el próximo manager de EA, *Total Club Manager 2004*. Esta opción permitirá, por ejemplo, disputar partidos del manager en el simulador e importar luego el resultado al primero. También podrás crear un equipo personalizado en *TCM2004*, convertirlo en un conjunto invencible y exportarlo a *FIFA* para arrasar a tus adversarios con él. O jugar con cualquier equipo del manager que no esté en *FIFA 2004* en los modos Carrera y Temporada Completa de este último. Esta última opción es bastante interesante, ya que el nuevo manager dispone de 50 ligas en total, 30 más que *FIFA*. Ya lo ves, ha llegado la hora de fusionarse y de descubrir nuevos horizontes.



hagan, levantarán la mano en plena carrera), también puedes realizar el desmarque por tu cuenta y riesgo.

Una vez pulsado el botón que activa el control sin balón, aparece sobre los atacantes que se hallan en posición de pase un marcador luminoso que puedes ir desplazando de un jugador a otro para decidir con cuál de ellos quieres hacer jugada. Una vez el indicador está sobre el jugador que deseas controlar, pasas a asumir sus movimientos con el stick derecho mientras, con el izquierdo, sigues controlando al pasador. Cuando esté desmarcado, puedes intentar enviarle el balón con un pase raso, con un globo o con un milimétrico servicio en profundidad.

Las posibilidades ofensivas que ofrece esta edición de *FIFA* son asombrosas. Paredes, pases al hueco, taconazos, fintas, regates, esprints por la banda, centros con rosca... Incluso puedes cambiar la táctica en tiempo real de una forma totalmente intuitiva. Es bastante fácil trenzar jugadas de pizarra y adornarlas con un extenso repertorio de detalles capaces de levantar al público de sus asientos. Tampoco está mal el surtido de regates, pero su ejecución es realmente complicada y las posibilidades de salir airoso de alguno de ellos, mínimas.

Las jugadas a balón parado han sufrido también un lavado de cara considerable. No sólo tiene la opción de chutar a puerta, también puedes optar por llevar a cabo alguna jugada ensayada. En los saques de esquina, por ejemplo, puedes elegir entre centrar al palo corto, al largo o colgar el balón al centro, para posteriormente tomar el control del rematador que desees en una dura pugna con el defensor de turno. Y es que este *FIFA* parece desprender por fin ese suave olor a "simulador total" que algunos echaban en falta, ese aroma a juego fácil de jugar pero difícil de dominar que reclamábamos desde hacía eones.

Luces y sombras

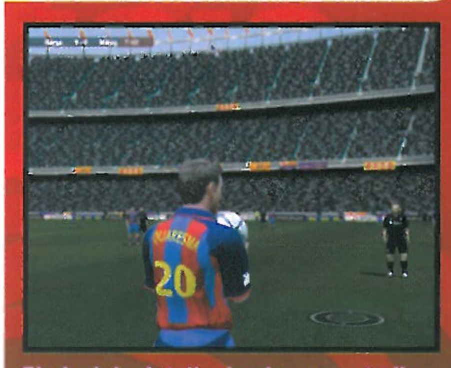
Técnicamente, supone un ligero avance con respecto a la anterior entrega. Pero este apartado también presenta luces y sombras. Las animaciones de los jugadores han sido totalmente rediseñadas, luciendo un aspecto



Algunos jugadores están modelados con un nivel de detalle asombroso.



Las celebraciones siguen siendo tan originales como siempre.



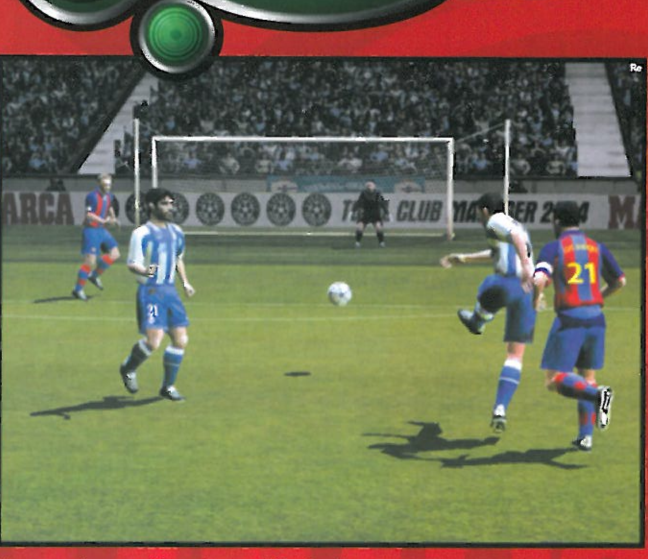
El nivel de detalle de algunos estadios es realmente extraordinario.



Esto es lo que se conoce popularmente con el nombre de "tangana".



Un salto a tiempo. Y de fondo, el anuncio de Total Club Manager 2004.



En ocasiones, la colocación de los porteros deja bastante que desear.



Tus mejores goles son repetidos y esquematizados automáticamente.

ejemplar. Muchas de ellas están totalmente personalizadas (no se mueve igual Figo que Zidane) y destacan las de los jugadores en la recepción y en la lucha de los balones aéreos. Tampoco pasan desapercibidas las excepcionales palomitas de los guardametas.

Las texturas y los modelados de los futbolistas y de sus uniformes rayan a un gran nivel, pero sus expresiones faciales y sus gestos no son todo lo convincentes que sería de desear. Y en las repeticiones desde cámaras más cercanas es fácil observar a menudo cómo los jugadores se superponen. Algunos, como Ronaldinho y Beckham, son calcados a sus homónimos de carne y hueso, pero otros, como los azulgrana Quaresma o Andersson, sólo se parecen en el nombre y en el número.

El aspecto de los estadios es magnífico, sobre todo en vistas panorámicas, ya que, de cerca, las texturas dejan bastante que desear. En los córners, cuando la cámara se acerca al jugador, se puede observar el pobre nivel de detalle (parecen manchas borrosas) de las vallas publicitarias y del entorno cercano que rodea al futbolista. El césped presenta algunos efectos de iluminación bastante llamativos, como la existencia de zonas oscuras en el terreno de juego provocadas por la sombra del propio estadio, pero son detalles menores, nada a años luz de lo que ya exhibía *FIFA 2003*.

El nuevo sistema de control "sin balón" influye directamente en la flexibilidad y efectividad del ataque

Mención de honor, una vez más, para los excelentes comentarios de Manolo Lama y Paco González, de la Cadena SER, que acompañan, como ya es habitual, cada una de las jugadas a la perfección. Tanto la música (con temas de Paul Van Dyk o Tribalistas) como los efectos destacan por su inmejorable calidad. Y si hablamos de números, la cosa es verdaderamente galáctica. El juego de EA Sports ha sido capaz de reunir la friolera de 500 licencias oficiales, incluyendo 16 ligas, 350 equipos y más de 10.000 jugadores.

Física y fusión

Los problemas más llamativos siguen teniendo que ver con la física de la bola, que parece ingrávida en los chutes a puerta. No es un factor que influya directamente en la jugabilidad, pero es una puñalada al realismo, un lastre que los *FIFA* llevan arrastrando demasiados años.

La IA ha sido muy mejorada en muchos aspectos, sobre todo a nivel defensivo. Pero, a pesar de estas mejoras, a veces da la sensación de que los goles se deben más a cantadas de los porteros que al acierto de los atacantes.

En cuanto a modos de juego, aparte de los clásicos de Partido Rápido, Práctica y Torneos, aparece un modo Carrera que sigue la fórmula de cualquier manager de fútbol (sin llegar a ofrecer la misma profundidad de gestión claro está) y un fantástico y revisado modo on line que hará las delicias de los más exigentes.

También cuenta con la posibilidad de "comunicarse" con el próximo *Total Club Manager 2004* a través de la opción "Football Fusion" para que puedas, entre otras muchas opciones, jugar los partidos del manager en *FIFA 2004*. Casi nada.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	64 MB/128 MB (XP,2000)	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	4
LAN	2
Internet	2

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.easports.com/games/fifa2004

VEREDICTO

Esta edición se aleja definitivamente de la marcada tendencia arcade de los anteriores *FIFA* y se centra en ofrecer una simulación mucho más táctica y exigente. Y lo hace con éxito, porque la suma de sus carencias es muchísimo menor que la de sus incuestionables virtudes.

8,5


GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Nival Interactive • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 44,90 € • **PEGI:** +12

SILENT STORM

Ya **nos imaginábamos que la guerra era** una experiencia muy **dura**, pero **pocas guerras virtuales nos han hecho sudar tanto** como ésta. Con *Silent Storm*, **te sentirás como el soldado Ryan**, que se moría de miedo en el frente pero no era capaz de volver porque **le tenía** aún más **miedo a los guisos** de su madre.

Por J. Font

De la mano de Nival, creadores de la saga *Etherlords* o *Blitzkrieg*, llega este juego de estrategia y rol titulado *Silent Storm*. Su peculiaridad estriba en que es uno de los pocos títulos recientes ambientados en la Segunda Guerra Mundial que echan mano del clásico sistema de turnos. Además, incluye personajes con habilidades a desarrollar.

Al principio del juego, debes elegir uno de los seis protagonistas posibles. Se trata de individuos de ambos sexos y de tres nacionalidades distintas para cada bando. Una vez seleccionado tu héroe solitario, puedes optar por superar el completo tutorial (te lo puedes ahorrar, ya que la adaptación al juego resulta bastante fácil) o asumir con él la primera misión, que resulta bastante sencilla. Cuando superas esta misión de iniciación, accedes al cuartel general, donde puedes elegir al resto de hombres y mujeres que van a acompañarte de ahora en adelante.

El pelotón del que formas parte consta de un total de 40 soldados especializados en seis profesiones diferentes, desde médicos y francotiradores hasta ingenieros o soldados de a pie. Para ayudarte a elegir los cinco soldados que te acompañan en cada misión, dispones de un completo historial de cada uno de los aspirantes. Más adelante, puedes cambiar la composición de tu equipo cada vez que pases de nuevo por el cuartel general entre misión y misión. También allí puedes sanar a los heridos o contrastar la información obtenida durante la misión con los informes de inteligencia.

Planificación

Antes de que se inicien las acciones, puedes consultar el mapa de campaña en el que están marcados los objetivos que se te asignan. Tu cuartel general está en el Reino Unido, lugar en que también se desarrollan algunas de las misiones, pero la mayoría de tus objetivos están en el continente europeo. Puedes elegir qué misión asumes en todo momento y, además, el juego suele generar misiones de menor envergadura que sirven para


FICHA TÉ[CNICA]

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.nival.com/eng/s2_info.html

VEREDICTO

Un juego sólo para creyentes, para los que no duden de la bondad del sistema de turnos y de la conveniencia del manejo de los puntos de acción. Si tu fe en la estrategia sesuda y sistemática es inquebrantable, éste es tu juego. Rico en opciones y combates multitudinarios y con un diseño modélico.

9


Los escenarios están llenos de información y pistas.


En el cuartel general, puedes prepararte para la siguiente misión.

hacerte con puntos de experiencia extra o cierta información vital.

La especialización de los soldados juega un papel importante, pero ello no implica que sean incapaces de realizar acciones que no tengan que ver con su especialidad. Todos pueden usar armas y su destreza con éstas se incrementa con la práctica: el segundo disparo suele ser más eficaz que el primero. Las posibilidades de movimiento y de acción de cada soldado son amplias. De entrada, cada uno de ellos puede tener acceso directo a un arma primaria y otra secundaria.

Interfaz razonable

A la derecha de cada personaje, dispones de unos iconos que permiten configurar las acciones que vas a llevar a cabo y te informan de los puntos de acción que cuesta ejecutar cada una de ellas. Algunos personajes disponen de bonificaciones que les permiten ahorrar puntos en acciones concretas, como en el caso del francotirador, el único que puede darse la vuelta para encarar a los enemigos que le atacan por la espalda sin perder un mísero punto. El ahorro de puntos es crucial, ya que si los agotas todos no podrás repeler el siguiente ataque enemigo. Esto introduce una limitación que los estrategas más curtidos sabrán valorar como merece.



Cada acción te cuesta un puñado de puntos. Asegúrate de su eficacia.

Cada personaje dispone de una mochila en la que almacenar objetos cargados en el cuartel general o robados a los enemigos que caigan en combate. Pero no pienses que vas a poder cargarla sin límites, ya que su peso afecta a los puntos de acción requeridos para mover a los personajes. Como el juego se desarrolla por turnos y es muy conveniente agrupar a tus hombres para que puedan actuar a la vez, cargar en exceso los inventarios de algún miembro de tu equipo ralentizará a todo el grupo o (peor) hará que quede rezagado y no pueda intervenir.

En cuanto a escenarios, Nival ha optado por una solución excelente en títulos de este tipo: reducirlos para que no se haga monótona su exploración e incluir edificios con distintas plantas para que la superficie total de juego no resulte escasa. Además, mientras el escenario está libre de enemigos, dispones de puntos de acción ilimitados, con lo que se puede avanzar de manera rápida y ágil, como en los juegos de estrategia en tiempo real. Lo mismo ocurre tras los combates, momento en que la interfaz pasa de rojo a verde si el escenario está libre o a amarillo si queda algún enemigo escondido al que debes liquidar.


Mientras no te descubren, dispones de puntos de acción sin límite.



Salir de situaciones comprometidas es una constante del título.



El peso de la mochila reduce la movilidad de tus hombres.



No siempre el sigilo es la mejor arma. Las situaciones cambian a menudo.



Antes de empezar la partida, puedes escoger a tus compañeros.

La interfaz indica también cuándo tu presencia es detectada por algún enemigo. En ese caso, ves aparecer junto a la silueta del enemigo en cuestión un pequeño icono en forma de oreja que se convierte en una cara si consigue verte. El icono pasa a ser de color gris cuando sales de su ángulo de visión, lo que te permite saber que no corres peligro inmediato.

Escondrijos y montañas

La orografía tridimensional del escenario y los elementos ubicados en él permiten ponerse a cubierto con relativa facilidad, pero hay que tener en cuenta que algunos elementos pueden ser destruidos. El caso más evidente son las ventanas, que pueden ser atravesadas por una oportuna granada que destruiría gran parte del edificio. Así pues, apostarse tras ellas no es del todo seguro.

Para controlar este tipo de problemas, puedes echar mano del repertorio de ángulos de cámara. El juego permite un nivel de zoom importante y cambios de perspectiva en distintos grados de inclinación. Incluso puedes rotar el escenario. Un pleno dominio de las posibilidades de las cámaras permite, por ejemplo, descubrir desniveles que pueden dar cobertura a tus hombres o lugares en que no son vulnerables al ataque enemigo.

Si lo tuyo es la estrategia por turnos, ten claro que hay muy pocos juegos como éste

Los que consideran que el sistema de turnos es lento y tedioso se sorprenderán de la cantidad de opciones de que dispones en todo momento. Incluso, si quieres, puedes avanzar a tumba abierta precedido por salvas de explosivos, aunque son más recomendables la paciencia y la cautela.

Nadar y guardar la ropa es una de las constantes de este título. Como cualquier soldado en combate, debes conseguir un equilibrio razonable entre disparar y ponerte a cubierto, avanzar y esconderte. Si lo tuyo es la estrategia paciente y por turnos, ten claro que hay muy pocos juegos que alcancen el nivel de éste. Además, ofrece horas y horas de juego, ya que, tras la campaña, puedes volverla a jugar con diferentes personajes y ensayando estrategias diferentes o recurrir al generador de misiones para sacarle más jugo. Vamos, que estás a punto de pasar con los muchachos de tu pelotón de élite tiempo suficiente para acabar cogiéndoles cariño.

EL ARTE DE LA GUERRA

***Silent Storm* es uno de aquellos juegos en que los pequeños detalles marcan la diferencia. Para muestra, dos curiosos botones.**

SORPRESAS



La campaña tiene un hilo narrativo, así que recoger información siempre resulta útil y facilita lo que viene a continuación. Por eso, es muy conveniente que recorras de cabo a rabo los escenarios, sobre todo después de haber conseguido limpiarlos.

PESO MUERTO



Cada soldado dispone de un inventario de gran capacidad, pero resulta muy negativo llenarlo en exceso. Cuanto más pesa, más puntos de acción necesitas para que se mueva y tampoco está claro si tu personaje sabrá manejar todo lo que transporta. No colecciones chatarra inútil.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Ubi Soft • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

Por S. Sánchez

Las **primeras impresiones** fueron inmejorables. El declarado mejor juego multiformato de la pasada ECTS tenía un aspecto gráfico fascinante y **prometía** grandes sesiones de **violencia inteligente**. Una vez aterrizado, *XIII* ya **no parece tan fiero** como lo pintaban, pero sigue exhibiendo **argumentos de peso**.



XIII tenía ingredientes para hacerse un hueco entre los juegos del año. Por desgracia, el resultado final no ha estado a la altura de tan altas expectativas, y por eso toca hablar de decepción relativa. Al margen de expectativas e impresiones previas, hay que reconocer que muchas de las virtudes que se apreciaban en él tal y como lo vimos por vez primera permanecen intactas en la versión final.

Como ya sabrás si leíste el avance que publicábamos en nuestro número anterior, *XIII* se basa en la serie de cómics del mismo nombre del belga Jean Van Hamme, todo un éxito editorial en el mercado francófono. La historia es rica en ingredientes ganadores: un protagonista amnésico, un arranque espectacular y una densa red de conspiraciones cuya base es un intento de asesinar al presidente de Estados Unidos.



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma

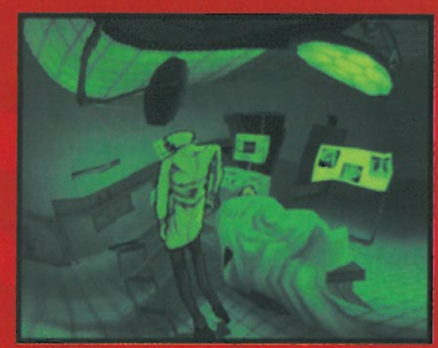
Textos de pantalla	[bandera española]
Voces	[bandera española]

Web www.XIII-thegame.com



XIII es un juego seductor por sus innovadores gráficos y su curioso argumento. Como título de acción visceral, convence aunque no entusiasma: los 13 capítulos pueden superarse a punta de pistola en muy pocas horas. Menos mal que las muy variadas opciones multijugador acuden al rescate.

7,5



Ciertas situaciones te ayudan a recuperar la memoria.



Por si no te queda claro, resaltan tus mejores ejecuciones.

Hace unas semanas, hablábamos con el productor del juego, Julien Bares, que destacaba dos aspectos esenciales en *XIII*: el uso de la técnica de *cel-shading* (que da a los gráficos un inconfundible aire de dibujo animado) y la profundidad del argumento. Nada que objetar a lo primero, ya que los resultados obtenidos aplicando colores básicos y texturas planas son excelentes, pero el argumento, pese a ser rico en posibilidades, tiene tan poco peso específico en el desarrollo del juego que puede decirse que ha sido del todo desaprovechado.

Los 13 capítulos del juego no se basan en un hilo narrativo sólido, la historia no progresa de forma coherente. Se te informa de que el protagonista no recuerda nada de su pasado y pronto descubres que una multitud le persigue por motivos que vas desentrañando poco a poco. Pero el argumento no se desarrolla de manera lógica y armónica. En momentos puntuales, se te ofrece algo de información sobre la evolución de la historia, pero predominan las fases en que cruzas escenarios sin tener muy claro qué haces y adónde vas. Los cambios de escenario por imperativos del guión se justifican por los pelos y la personalidad de los conspiradores se va desvelando de forma gratuita.

En cuanto a jugabilidad, se ha optado por que sea simple y sin apenas complicaciones

En definitiva, que si quieres vivir una historia interactiva bien desarrollada, mejor será que busques en otro lado. *XIII* tiene otras virtudes, como el excelente aspecto de los escenarios, con fondos renderizados para darles relieve y un muy adecuado uso del *cel-shading* en personajes y objetos. La estética del juego puede gustarte o no, pero el caso es que cumple con su cometido: los resultados están a la altura de lo previsto.

En cuanto a jugabilidad, los desarrolladores han optado por que sea simple y sin apenas complicaciones. Se trata de abrirse paso a punta de pistola, y se ha incorporado un sistema de alertas visuales muy práctico para que apenas tengas que devanarte los sesos ni adoptar precauciones innecesarias. Cuando aparece un nuevo enemigo, un recuadro rojo te ayuda a localizarlo con facilidad. Lo mismo sucede con los objetos con los que puedes interactuar, con la diferencia de que el recuadro es blanco en vez de rojo.

Esta jugabilidad reducida a lo esencial tiene sus pros y sus contras. Pese a que resulta algo limitada, puede decirse que cumple con los mínimos exigibles a un juego de acción visceral, ya que ofrece armamento variado y notables diferencias de comportamiento de un arma a otra. Además, tienes la opción de noquear a tus oponentes si consigues sorprenderlos por detrás, y también puedes utilizar objetos como sillas o carpetas si quieres deshacerte de ellos sin llamar demasiado la atención. En algunos casos (eso sí, muy puntuales), puedes incluso tomar rehenes y usarlos como escudos humanos, aunque será mejor que tengas en cuenta que algunos de tus rivales no tienen demasiados escrúpulos.

Botiquines y ganzúas

Los niveles de dificultad permiten que el juego se adapte a la perfección a distintos tipos de jugadores. El más sencillo no supone ningún problema: un puñado de horas bastan para completar los 13 capítulos a tiro limpio y pisando a fondo el acelerador. En el más



Aquí donde la ves, esta chica te sacará de más de un apuro.



Letal con el cuchillo, imagínate lo que hace con el rifle.



Andas de un lado a otro sin tener muy claro por qué.



difícil, los enemigos se comportan más o menos de la misma manera, pero su puntería mejora espectacularmente, con lo que debes hacer acopio de botiquines si quieres tener la menor posibilidad de éxito.

Además de un importante surtido de habilidades especiales, tu personaje dispone de una ganzúa para abrir algunas de las puertas cerradas y puede hacer acopio de tarjetas de acceso o llaves especiales. Uno de los objetos más útiles es una especie de gancho motorizado que permite alcanzar lugares elevados.

Estos elementos deberían darle algo de variedad al juego, pero el caso es que todo acaba limitándose a tirar de revólver o subfusil. Incluso en las fases de supuesto sigilo, no hace la menor falta ser silencioso: si te descubren, tendrás unos cuantos enemigos más que eliminar, pero ello no te supone mayor problema. Es decir, que la lógica del juego invita a avanzar a pecho descubierto como un Rambo desmemoriado de pacotilla. Sólo los jugadores más concienzudos se esforzarán en buscar formas de jugar alternativas.

En compañía de otros

Hasta aquí, tenemos un juego que merece ser recordado más por sus originales gráficos que por las algo escasas horas de diversión que ofrece. Por suerte, *XIII* incorpora un modo multijugador de los que se agradecen, aunque esté limitado a sólo seis jugadores. Abundan las opciones de partida, los escenarios exclusivos y los bots con los que practicar en solitario.

Junto a las clásicas opciones deathmatch individuales o la de captura de bandera, el juego incluye tres variantes no del todo originales, pero sí difíciles de ver en un mismo producto, a menos que éste sea un mod. El primero de ellos es un modo de persecución en el que se trata de dar caza a un gracioso personaje que recuerda al malo de *Scream*. A medida que los jugadores van dando en el blanco, el personaje se hace más pequeño y es más difícil acertarle. Además, por pequeño que sea, puede arrollarte en cualquier momento, lo que te dejaría fuera de juego hasta el final de la ronda.

Mención aparte merece el modo Sabotaje, una variante de las partidas de *Counter-Strike* en las que un equipo debe plantar una bomba y el otro evitarlo. Y la última opción destacable es el modo Power Up, en el que los jugadores empiezan prácticamente desarmados y tienen que hacerse con equipamiento y mejoras localizando una serie de cajas repartidas por el escenario. Lo divertido de este modo es que algunas de esas cajas tienen un interrogante que te avisa de que su contenido puede ser tanto útil como peligroso. Cogerlas es una apuesta de riesgo: a veces, la avaricia rompe el saco.

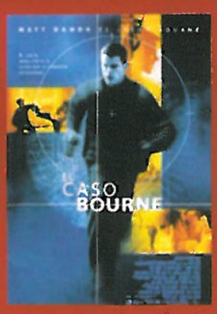


Por mucho que se niegue a reconocerlo, era un sí enorme.


En *XIII* hay de todo, momentos enternecedores incluidos.


El protagonista es él, aunque este dúo dinámico comparte muchos momentos.

ESTO ME SUENA



Seguro que si viste en su día la película *El caso Bourne* y has jugado a *XIII*, debes andar preguntándote qué conexión hay entre una y otra. Pues bien, existe relación, pero un poco más retorcida de lo que imaginas. El libro que inspiró la película, escrito por Robert Ludlum en 1980, sirvió también de base para el cómic en que se inspira el juego. ¿Aclarado?



Los escenarios interiores y exteriores mantienen un nivel gráfico equilibrado.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Team 17 • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +3

WORMS 3D

Por S. Sánchez

¿**Alguien recuerda** un juego de tanques y escenarios deformables que se titulaba ***Scorched Earth***? Pues bien, **en él se inspiraron los gusanos** guerrilleros de Team 17. Luego, **su sentido del humor y su mala leche** acabaron de catapultarles al estrellato.

El primer *Worms* se editó en 1995. Desde entonces, la saga no ha dejado de dar frutos, a cuál más divertido, pero a la vieja fórmula le quedaba una asignatura pendiente: el salto a las tres dimensiones. En el año 2000, Alaric Binney, que por entonces trabajaba en Team 17, empezó a desarrollar un prototipo tridimensional del juego. Los resultados obtenidos no diferían gran cosa de lo que hoy se ha editado bajo el título *Worms 3D*.

La esencia de este simulador de estrategia gusanil apenas ha cambiado desde los tiempos de *Scorched Earth*. Esta entrega incorpora un nuevo entorno gráfico, nuevas armas y alguna que otra modalidad de juego adicional. Puede parecer un discreto balance, pero lo cierto es que saltar a la tercera dimensión planteaba una serie de problemas importantes, dada la mecánica del juego, y es lógico que los desarrolladores se hayan tomado el tiempo necesario para hacerlo de la mejor manera posible.

Guerra sucia

El *Worms* de hoy y de siempre consiste (para aquellos que no lo sepan) en un duelo sin cuartel entre dos equipos de gusanos que manejan un arsenal de armas nada convencionales. El objetivo principal es acabar con los gusanos del



Puedes cambiar de perspectiva para realizar ciertos disparos.



El paracaídas ofrece un mundo de posibilidades.



La prueba de que el primer animal en el espacio no fue ni un perro ni un mono.

OTRA DIMENSIÓN

El pequeño milagro de *Worms 3D* es que ha dado un salto gráfico de consideración sin que la jugabilidad se resienta. Para muestra, tres espectaculares botones.

PARACAÍDAS



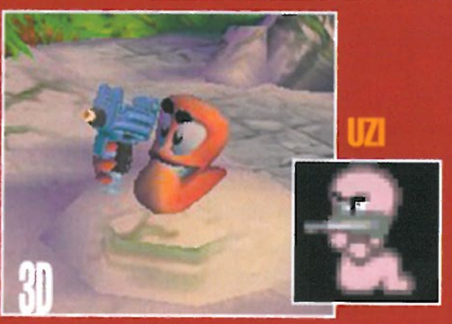
JETPACK



BAZUCA



UZI





La situación es crítica, pero será peor si no saltas a tiempo.

equipo contrario, pero hay que tener en cuenta que el efecto de las armas se hace notar también en los escenarios. Además, en cada disparo, debes tener en cuenta la potencia y el ángulo e incluso la dirección del viento. Por supuesto, hacer todos estos cálculos en un escenario tridimensional es mucho más difícil, por lo que había una cierta expectación por ver cómo acababa resolviéndose.

Velocidad tentadora

Pero vayamos por partes. De entrada, es mejor no caer en la tentación de abalanzarse sobre el modo de partida rápida. En fin, supongamos que lo haces impulsado por los gráficos y las ganas de jugar. La primera impresión resulta inmejorable: la peculiar estética

Worms 3D tiene un marcado carácter de juego social: como mejor se disfruta es rodeado de amigos

de cómic del juego original se ha conservado perfectamente. Y sin necesidad de echar mano del *cel-shading*.

Llega el momento de empezar a moverse y disparar. El control de los gusanos con ratón y teclado resulta intuitivo y no tardas en descubrir que el doble salto permite superar sin dificultad cualquier obstáculo del escenario. Sin embargo, la cosa se complica cuando entra en juego el inmenso arsenal de tus mortíferas larvas. Es aquí cuando se comprende la conveniencia de no dejarse llevar por el impulso lúdico y jugar primero el tutorial. No es lo


Recoger las cajas te permite aumentar tu arsenal.


En algunas misiones aparecen algo más que gusanos.



Esto sí que es la auténtica Guerra de las Galaxias.

mismo calcular a ojo el ángulo de tiro, su potencia y la dirección del viento en un plano que hacerlo en un entorno 3D.

La solución para las dificultades planteadas pasa por hacer uso de la opción de apuntar en primera persona. Eso simplifica mucho las cosas y permite, con algo de práctica, realizar tiros realmente espectaculares. Aun así, ya puedes olvidarte de los increíbles tiros parabólicos con el bazuca, sobre todo si hay viento, ya que resulta casi imposible hacerlos a ojo. Semejantes alardes de puntería y capacidad de cálculo quedan sólo al alcance de la inteligencia artificial.

Aprendizaje continuo

En fin, que el juego conserva la jugabilidad de siempre. Los nuevos retos que plantea pueden resolverse con algo de práctica y explorando las posibilidades que dan los niveles de zoom y las diferentes cámaras. Los únicos que no se han adaptado del todo a los tiempos que corren son los gusanos a los que te enfrentas.



Así es como los esforzados gusanos vivieron el Día D.

Cierto es que su inteligencia artificial mejora según avanzas y que se agradece el hecho de que fallen de vez en cuando para que la dificultad del juego no sea desesperante. Pero resulta cómico (y hasta triste, según cómo) que cometan errores tan burdos como tirarse granadas encima o saltar al agua sin que nadie les empuje.

Bueno, digamos que la cortedad neuronal de los bichejos no es un problema insalvable. Nada que no se resuelva montando una partida contra adversarios no tan artificiales y un poco más listos. No es que la partida individual no valga la pena (al contrario, la oferta de escenarios y objetivos es más que notable y eso compensa los patinazos de la inteligencia artificial), pero *Worms 3D* tiene un marcado carácter de juego social: como mejor se disfruta es rodeado de amigos.

Además, el modo multijugador permite esta vez una personalización total del juego. Puedes bautizar a tu gusto a los gusanos de tu tropa, elegir sus voces entre una lista interminable y probar con distintos tipos de armamento. Más adelante, Team 17 tiene previsto colgar de su web oficial un editor de escenarios para aquellos que no tengan suficiente con el generador aleatorio que incluye el juego. Así que, no lo dudes, hay gusanos para rato.



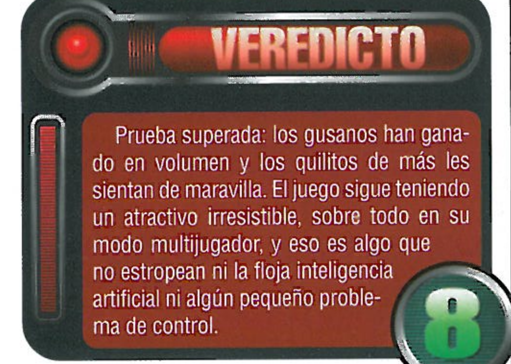
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	
Voces	

Web www.worms3d.com



VEREDICTO

Prueba superada: los gusanos han ganado en volumen y los quilitos de más les sientan de maravilla. El juego sigue teniendo un atractivo irresistible, sobre todo en su modo multijugador, y eso es algo que no estropean ni la floja inteligencia artificial ni algún pequeño problema de control.

8



El Puño de Fuego es ya un clásico. Y muy útil, por cierto.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Illusion Softworks • EDITOR: Virgin Play • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +16

Se ganó a pulso el título de rey de los juegos Guadiana, porque **las informaciones sobre su** proceso de **desarrollo aparecían** y desaparecían sin descanso. Pues bien, **ya está aquí, con** las cartucheras llenas de plomo táctico y **alguna bala mágica** en la recámara.

Por S. Sánchez

HIDDEN & DANGEROUS 2

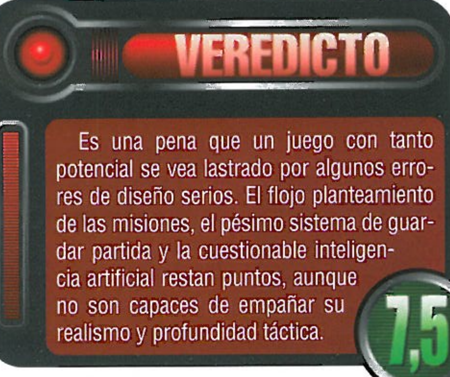

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.hidden-and-dangerous.com/hd2


VEREDICTO

Es una pena que un juego con tanto potencial se vea lastrado por algunos errores de diseño serios. El flojo planteamiento de las misiones, el pésimo sistema de guardar partida y la cuestionable inteligencia artificial restan puntos, aunque no son capaces de empañar su realismo y profundidad táctica.

7,5

La secuela de *Hidden & Dangerous* fue anunciada en 1999, cuando el juego original acababa de aterrizar en las estanterías. Pese a su prematuro anuncio, *Hidden & Dangerous 2* apenas dio señales de vida en los dos o tres años que siguieron. Es más, Illusion Softworks editó antes otro juego, *Mafia*, e incluso colaboró en el desarrollo de *Vietcong*. Como resultado, la secuela ha podido beneficiarse de la experiencia adquirida y de una tecnología de contrastada solvencia, empezando por el motor gráfico de *Mafia*.

H&D2 llega a nuestros compatibles precedido por el prestigio de sus creadores, pero también con el inconveniente de coincidir en las tiendas con un gran juego de temática similar, *Call of Duty*. Como suele decirse, las comparaciones son odiosas. Más si el juego con el que van a compararte es el nuevo referente de la acción bélica. Aunque *H&D2* tenga elementos que van más allá de los habituales en este género, la comparación es pertinente y muy reveladora. Allá donde el juego de Illusions convence, sin más, *Call of Duty* rompe moldes, empezando por el extraordinario nivel gráfico, la física y animaciones de los cuerpos o la inteligencia artificial.

Aspirante cualificado

Como ya sucedía en la primera parte, debes asumir una serie de misiones tras la líneas enemigas al mando de un pequeño escuadrón del Special Air Service (SAS) británico. El juego empieza en el campo de entrenamiento, y lo cierto es que pocas veces habrás agradecido tanto que te instruyeran antes del combate. Ello se debe a que está diseñado para que lo juegues en tercera persona y le saques así todo el partido posible a sus amplias posibilidades tácticas. Aun así, hay fases en que conviene pasar a primera persona, lo que se traduce en una combinación de controles que dista mucho de ser la habitual.

Una vez te acostumbres a este nuevo estilo de juego, ya estás listo para enfrentarte a las hordas nazis con tu grupo de



La selección de equipo que ofrece el juego es completísima.



Cuando encuentres un momento, aprovecha para sanar a tus hombres.

cuatro hombres, a elegir entre un total de 40 especialistas del ejército británico tal y como era durante la Segunda Guerra Mundial. No dudes que te espera una larga sucesión de combates en los que la inferioridad numérica es el pan de cada día.

Según avanzas, tus hombres van acumulando medallas y experiencia. Si alguno cae en combate, puede ser reemplazado por otro de los oficiales, pero la experiencia acumulada es de las que marcan diferencias, así que resulta preferible avanzar poco a poco y no correr el riesgo de sufrir bajas.

Grabar o no grabar

Aquí entra en juego uno de los graves defectos de *H&D2*. Incomprensiblemente, sólo dispones de una posibilidad de guardar la partida. Dada la dificultad de muchas de las fases de la campaña, necesitarías al menos cinco ranuras para avanzar de forma ágil sin sufrir pérdidas. Con una sola, es probable que en el momento en que grabes ya estés en una situación tan desesperada que, por mucho que recuperes la partida guardada una y otra vez, no haya forma humana de superar la misión sin bajas. Añade a esto que la pérdida de un miembro de tu grupo no siempre se debe a errores propios (la inteligencia artificial suele jugar muy malas pasadas) y tendrás un juego excesivamente duro, que no da segundas oportunidades y no siempre se deja jugar como querrías.

Otro ejemplo de lo desesperante que puede resultar este sistema de guardar la partida lo tenemos nada más empezar el juego. En una de estas misiones, debes fotografiar instalaciones enemigas al tiempo que pones unos explosivos. Lo que nadie te dice es que estos explosivos tienen sendos temporizadores de cinco minutos. Dispones del tiempo justo para ponerlos todos y tratar de huir, de forma que si tienes alguna foto pendiente no te da tiempo de hacerla. Como no había marcha atrás, tuve que reiniciar la misión.

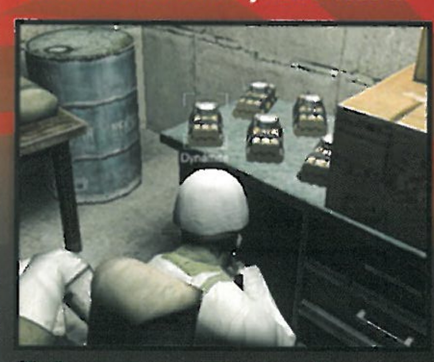
H&D2 tiene un importante componente táctico, y ésa es una de sus grandes bazas

Estas restricciones suelen ser un recurso de los juegos cortos para que no lo parezcan tanto. Pero esta vez no es el caso, ya que este título ofrece horas y horas de juego, dada la cantidad de misiones y la duración de las mismas. Así que no se explica muy bien a qué se debe este tan discutible detalle, porque el realismo ya lo garantizan otros aspectos del juego, como el modelo de daños de los soldados y la configuración de los personajes.

Estos dos apartados son de lo mejor de esta notable secuela. Antes de cada misión, puedes elegir entre una buena cantidad de armamento y complementos para cada uno de tus hombres, pero teniendo muy en cuenta el peso de cada elemento.



No hay lugar para la improvisación. Cada uno sabe dónde y cómo debe ir.



Si el enemigo te lo sirve en bandeja, no le hagas un feo.



En las partidas multijugador, puedes optar por la vista en primera persona.



Localiza a los siete malvados que acechan en la distancia.



Ponerte un uniforme enemigo no te servirá de gran ayuda.



Prepárate para vivir tu guerra de las galaxias subido en un JU-88.

En cuanto a impactos, lo tienes claro: tus muchachos aguantan los justos, que no se diga que el juego no es realista. En la práctica, eso supone que debes jugar de manera prudente y concienzuda, por lo que los aficionados a los títulos de acción al más puro estilo *Quake* lo van a pasar francamente mal.

H&D2 tiene un importante componente táctico, y ésa es una de sus grandes bazas. En todo momento, tienes la posibilidad de dar una serie de órdenes básicas a tus hombres o activar el modo de pantalla táctica, con un funcionamiento parecido al del mapa de *Ghost Recon*. En él se pueden definir los puntos de ruta, la forma de moverse o la actitud a adoptar ante el enemigo.

En la práctica, esta pantalla táctica no suele dar buenos resultados: los miembros de tu equipo son SAS, pero no superhéroes, así que, si no quieres perder a nadie, lo mejor que puedes hacer es situarlos en posiciones concretas donde puedan cubrirse entre ellos mientras tú asumes la mayor parte del trabajo sucio.

Uno de los grandes atractivos es que puedes usar prácticamente todo lo que aparece en el escenario. La interacción con el entorno es absoluta y garantiza situaciones muy espectaculares. Además, como ya ocurría en *Mafia*, las fases con vehículos son excelentes gracias a un sistema de control genial y la posibilidad de que todo tu pequeño comando monte a la vez, asumiendo cada uno una posición de forma automática.

Interacción absoluta

La campaña puede jugarse de tres maneras: en solitario (un auténtico suicidio), en grupo y cumpliendo los objetivos que se te asignen o con la obligación de limpiar de enemigos todos los escenarios. En la práctica, no hay una gran diferencia entre el segundo y el tercer modo, ya que en la campaña "normal" debes exterminar a toda oposición en muchas de las misiones.

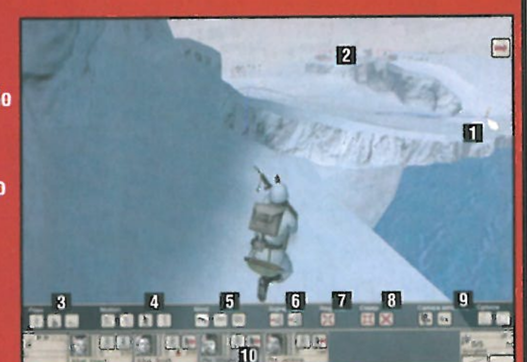
Pero no por ello debes pensar que se trata de utilizar siempre los métodos más expeditivos. Da mucho mejor resultado utilizar el sigilo, como en la saga *Commandos*, jugando con el campo de visión de tus enemigos, memorizando sus rutinas y atacándoles por detrás, en silencio y sin ser visto. Esta rutina destructora funciona a la perfección, aunque no puede decirse lo mismo de la posibilidad de ponerse un uniforme enemigo. En este último caso, dispones de tan poca movilidad y es tan fácil ser descubierto que casi es mejor optar por abrirse paso a tiro limpio.

Como postre, *H&D2* incluye un lote de opciones multijugador, de las cuales cabe destacar una en la que hay que asumir una serie de objetivos distintos en cada mapa, un digno complemento para la partida individual.

ACCIÓN TÁCTICA

Una de las herramientas más importantes de *H&D2* es la pantalla táctica, desde la que asignas órdenes. Lo mejor es combinar esta opción con el control individual de alguno de los soldados.

1. Punto de ruta
2. Enemigos enmarcados en rojo
3. Postura del soldado seleccionado
4. Velocidad del soldado seleccionado
5. Actitud del soldado seleccionado respecto al enemigo
6. Señales de movimiento
7. Orden de reagruparse
8. Borrado de puntos de ruta
9. Opciones de la cámara
10. Soldado seleccionado







Calidad total... Tonos y fotos oficiales de tus artistas favoritos



Foolish	2295
Happy	3159
Baby	3161
Rock whith U	4874

DANCE //



Played Alive	0535
Sambadagio	0786
Baya Baya	1989

TODOS LOS EXITOS DEL DANCE

Husan	4703	Show Me Love v.2	3712
Braucht Ihr Mehr	4738	Sing Na Na Na	0745
Desenchantee	2886	Sky	0218
Follow Da Leader	2728	Something	1865
Forever	2907	Sunlight	4846
Go Ahead	4735	The Night	4837
Heaven	2877	Yes	4734
House Of Justice	0277	Mundian To Bach Ke	4079
Infected	3957	4 My People Remix	2754
Lethal Industrie	3116	Arma La Vida	4087
Liberline	3702	Anglia	4088
Ligaya	4736	Bi Hu Man Bu	4122
Look At Me Now	3571	Hipnotic Tango	4159
Love Is Soldier	4850	Unspeakable	4160
Nessaja	2488	Equinoxe 4	4163
Point Of View	1884	Weekend	4178
Pray	4737	At The End	4804
Quarzo	3117	Ho Old R U	4848
Put Sardaran De	0409	Superstar	4853
Show me Love v.1	3725	Mankell	3684

DANCE



> Dy-Na-Mi-Tee 3008
> Put Him Out 4353



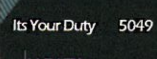
> In Da Club 4131
> Wanksta 4132
> 21 Questions 4564



> Where is The Love 4982



> Gonna Getcha 3356
> Ka Ching 4209

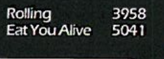


Its Your Duty 5049



Move Your Feet 4129

limpbizkit



Rolling	3958
Eat You Alive	5041



Cypress Hill	Insane In the Brain	4902
Run Dmc	Walk This Way	4886
Sugarhill Gang	Rappers Delight	2567
Public Enemy	Dont Believe The Hype	4897
Bubba Sparxx	Ugly	1869
Dnv	Party Up Here	3877
Ja Rule Ashanti Char	Down 4 You	3171
Ja Rule	Always on Time	4834
Coolio	Gangtas Paradise	2962
Nelly	Number 1	2018
Will Smith	Getting Jiggy With It	4864





The Real Slim Shady	0002
Marshall Mather	0090
The Way I Am	0219
Without me	2746
Cleaning Out My Closet	3004
Stan	3029
Lose Yourself	3416
Love me	3707
8 Mile	3708
Hailies Song	3853
Superman	4047
Sing 4 The Moment	4170
White America	4806

Para mas informacion visita www.misionurbana.com

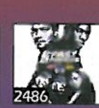


All The Things She Said	3127
They're not Gonna Get Us	4023
30 Minut	3701



Pon los impresionantes coches de la exitosa pelicula **2 Fast 2 Furious** en tu movil enviando un mensaje al **7054**

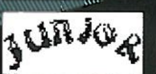


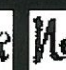






Postales







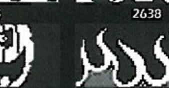
























Todo Éxitos

Actitud	4935	Son de Amores	4938
Bahia Tropical	4958	Bailar Toda la Noche	4957
Besa mi Piel	4959	Una Emocion Para Siempre	4936
Bonito	4963	Es una Lata el Trabajar	4951
Boogie Boogie	4954	21 Questions	4564
Bye Bye	4937	Everyway That I Can	4617
Que Corra el Aire	4955	Not Afraid to Move On	4630
De Vuelta	4956	Tengo un Trato	4868
Fiesta	4946	Crazy In Love	4870
Feel Good Time	4910	No Letting Go	4872
Hasiendo el Amor	4952	Baby I Dont Care	4873
Heartache	4903	Rock With U	4874
Hello My Friends	4947	Wake Me Up	4876
Hipnotizadas	4953	Rosa y Espinas	4877
La Madre de Jose	4932	Big Sur	4905
Mas que Nada	4934	Fool no More	4921
Mi Sueño	4949	Viva la Noche	4944
Mucho Pocho	4960	Que la Detengan	4945
No te Escaparas	4931	Echame una Mano prima	4950
Oju	4964	Un Hombre Asi	4961
One Heart	4923	Losing Grip	4962
Papi Chulo	4948	Comadre	4965
Parando el Tiempo	4933	Tour de France 2003	4967
Tanto la quería	5200	Crush	4968
Rosa y Espinas	5196	No es lo mismo	5198
Te Necesito	5197	Caprichosa	5201
Grita	5199	Jaleo	4732
Bring Me to Life	4305	White Flag	5024



FOTOGRAMAS EXCLUSIVOS PARA TU MOVIL EN COLOR













¿LOCO POR LA MUSICA?

CONECTATE CON GENTE LOCA POR LA MUSICA COMO TU, ENVIANDO LOCO AL 7054.
SON SOLO 90 CENTIMOS.

- CONCIERTOS
- FANS
- ARTISTAS

INSTRUCCIONES: TONOS: Envia **GLTONO** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para el tono Foolish de Ashanty: GLTONO 2295. **POLIFONICOS** Envia **GLPOLI** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para el tono polifonico Foolish de Ashanty: GLPOLI 2295. **FOTOS:** Envia **GLFOTO** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para Foto N·1 de Ashanty: GLFOTO 3333. **POSTALES:** Envia **GLDIB** y el codigo de 4 digitos al **7054.Ejemplo:** Para Logo de Junior: GLDIB 4579 **MOVILES:** Para descargar fotos es necesario disponer de un terminal con pantalla a color y acceso WAP. Para Polifonicos es necesario un terminal con capacidad de reproducir tonos polifonicos y acceso WAP. TONOS Y POSTALES son compatibles con la mayoria de los moviles del mercado. **PRECIO:** TONOS, POLIFONICOS, FOTOS Y POSTALES: 2 mensajes de 90 centimos de Euro + IVA. **Para cualquier duda o problema escribe un email a universalmobile@universalmusic.es, indicando modelo, numero de movil y problema.**



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Yager • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 42,95 € • **PEGI:** +12

YAGER

En un futuro no muy lejano, **las grandes corporaciones luchan por el** control del **comercio mundial. Magnus Tide es un piloto** mercenario de la corporación Proteus. Metido **en su piel vas a** tener la oportunidad de **hacerte cargo de** las más variopintas **misiones.**

Por E. "Tuckie" Artigas

El juego te traslada a un futuro en el que los países han sido sustituidos por grandes corporaciones. En concreto, dos: Proteus y DST, que se reparten el mundo con la excepción de una gran área de libre comercio por la que los piratas campan a sus anchas. El héroe de turno, Magnus Tide, acaba de ingresar por segunda vez en las filas de Proteus, después de haber sido expulsado en su día. Eso sí, antes de firmar su nuevo contrato como piloto a sueldo, Magnus debe superar varias pruebas de entrenamiento. Éstas consisten en demostrar un buen control de la nave y superar una serie de prácticas de tiro.

Tropiezos continuos

Este tutorial más o menos encubierto puede resultar algo rutinario, aunque esconde alguna que otra sorpresa. Eso sí, las misiones iniciales resultan algo sosas si las comparamos con la espectacular secuencia de vídeo que sirve de arranque, realizada con el propio motor del juego. En ella se promete adrenalina, disparos y explosiones a raudales.

Por lo menos, la escasa acción inicial sirve para hacerse con los controles de la Sagittarius. El manejo es muy intuitivo y se aprende rápidamente, sobre todo si tienes experiencia previa en juegos al estilo de *Descent*. La novedad es que tu nave cuenta con dos modos de vuelo: el estacionario, en el que estás quieto y te mueves más con las teclas que con el joystick, y el modo jet, en el que tu velocidad es constante y el control recuerda (a grandes rasgos) al de un avión.

Dado que toda la acción se desarrolla a ras del suelo y éste está lleno de objetos, al principio es probable que te estrelles contra todo. Por suerte, pronto aprendes a cambiar al modo estacionario cuando ves que vas a estrellarte, lo que te permite ganar en precisión.

Hay que resaltar la calidad en la representación del terreno. Aunque los mapas no son muy grandes, su nivel de detalle es muy alto: se pueden ver desde cerca campamentos, ciudades futuristas, puertos, bases y vegetación a mansalva. Todo ello, en una orografía de curvas y texturas generosas que hace del vuelo todo un placer.



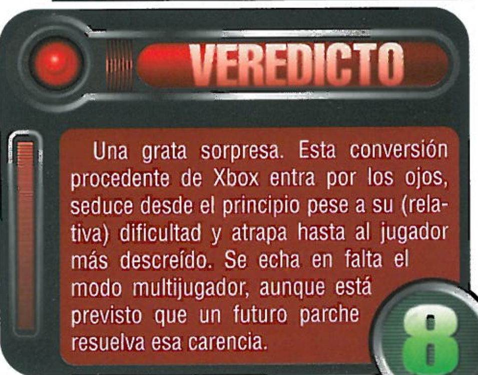
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web: WEB www.yager.tv



VEREDICTO

Una grata sorpresa. Esta conversión procedente de Xbox entra por los ojos, seduce desde el principio pese a su (relativa) dificultad y atrapa hasta al jugador más descreído. Se echa en falta el modo multijugador, aunque está previsto que un futuro parche resuelva esa carencia.

8



Incluso las naves pequeñas exigen varios impactos para ser destruidas.



Sobran palabras cuando consigues destruir una nave de gran tamaño.



La acción más trepidante se desarrolla durante los ataques a naves insignia.

En *Yager*, las armas (variadas y, en ocasiones, dotadas de un poderoso disparo secundario) y la munición te las vas encontrando por el camino. Ves en el suelo un objeto destacado, te acercas y lo recoges, como en cualquier juego de acción. Aterrizar no resulta complicado, sólo hay que ponerse encima de las zonas donde puedes hacerlo y pulsar una tecla. La nave hace el resto.

¡Malditos piratas!

Por desgracia, las posibilidades multijugador han quedado relegadas para un próximo parche. Pero las 20 misiones de que consta el juego dan para mucho, y más cuando la dificultad crece exponencialmente, misión tras misión. Todas ellas están unidas por un hilo argumental lineal con secuencias de vídeo intercaladas. Una vez has terminado una misión con éxito, ésta se desbloquea y puedes volver a jugarla sin que ello afecte a la evolución de tu personaje.

Estamos ante un juego bien estructurado y bastante adictivo que ya triunfó en Xbox

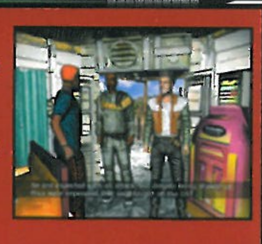
Tras las primeras misiones, en las que te dedicas a destrozar grandes naves con protecciones más bien endebles, vas a verte envuelto en una serie de combates con un denominador común: siempre estás en inferioridad numérica. La dificultad aumenta a cada paso: según avanzas, menos te ayudan tus aliados y más son tus enemigos. Se te ordenará atacar campamentos terrestres, enclaves de misiles, naves nodrizas, submarinos... Todo ello defendido por naves pequeñas o pesadas desde el aire y por cañones y misiles desde tierra.

Eso supone que, con cierta frecuencia, debes acercarte con sigilo para atacar donde más duele. En cuanto recibes daños, más vale alejarse del combate para posarse en las plataformas de reparación automática que hay por el mapa. Así, vas renovando energías para afrontar los combates en las mejores condiciones posibles.

Aparte de tu nave, en alguna misión puedes catar el gatillo de poderosos cañones terrestres, lo que aporta algo de variedad. Como detalle adicional, el juego ofrece una base de datos de las naves que vas encontrando, aunque sólo dispones de información de los aparatos con lo que ya te has cruzado, no de los que están a punto de aparecer o acaban de hacerlo.

Vamos, que se trata de un juego bien estructurado y bastante adictivo que ya triunfó en Xbox. Sin embargo, el hecho de que se comercialice en formato DVD pude limitar su éxito en PC (¡la instalación completa ocupa 5,5 GB!). Habrá que ver qué da de sí cuando aparezca el esperado parche multijugador.

VÍDEOS DE PRIMERA



Yager **demuestra que el habitual abismo de calidad gráfica entre las escenas de vídeo no interactivas y el juego en sí empieza a ser cosa del pasado. En este juego, las secuencias de enlace entre misiones han sido realizadas con el motor 3D del juego y son virtualmente indistinguibles de las fases "normales". La buena noticia es que tanto unas como otras tienen un nivel muy alto. Y es que la tecnología gráfica evoluciona que es un gusto.**



Si el combate duele, retírate al taller a lamerte las heridas.

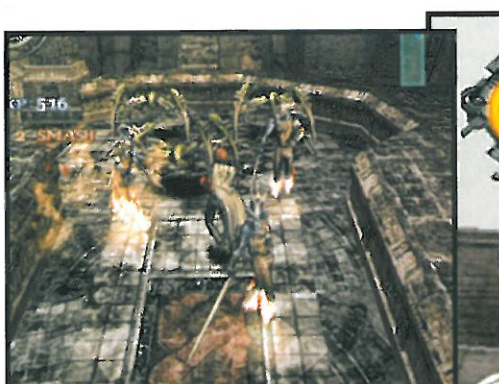


En *Yager*, no todo el mundo goza de la tecnología más avanzada.



Ésta es tu nave, la Sagittarius, pequeña pero belicosa.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Capcom • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12





Capcom, compañía oriental muy ducha en esto de las conversiones, **regresa a la pantalla del PC con** un título interesante. Ambientación gótica, **acción, estrategia y rol** en un universo dominado por seres legendarios, espadas forjadas por los dioses **y criaturas del Averno**.

CHAOS LEGION

Por G. Masnou



FICHA TÉCNICA

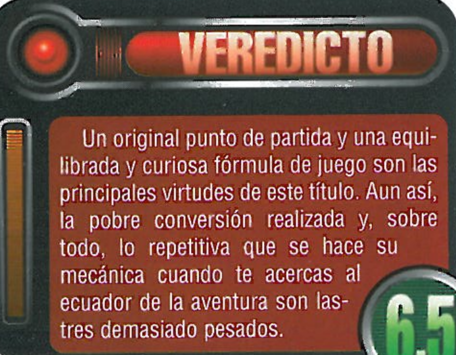
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.capcom-europe.com/chaoslegion

CARÁTULA NO DISPONIBLE



VEREDICTO

Un original punto de partida y una equilibrada y curiosa fórmula de juego son las principales virtudes de este título. Aun así, la pobre conversión realizada y, sobre todo, lo repetitiva que se hace su mecánica cuando te acercas al ecuador de la aventura son lastres demasiado pesados.

6,5

El desembarco a gran escala de las compañías japonesas Konami y Capcom en el mundo de los compatibles ha dado hasta ahora resultados irregulares y, en general, algo decepcionantes. Predominan las conversiones algo descuidadas de juegos de consola que pierden gran parte de su encanto al ser trasladados (píxel a píxel, sin un segundo de reflexión dedicado a las características de la nueva plataforma) a la pantalla de nuestro ordenador. Por si fuera poco, se están convirtiendo gran cantidad de obras menores, juegos que palidecen en comparación a títulos estrella como *Devil May Cry*, *Zone of the Enders* o el reciente *Viewtiful Joe*.

Usar las habilidades de las Legiones del Caos es uno de los grandes atractivos del juego

Chaos Legion ha pasado sin pena ni gloria por las estanterías dedicadas a productos PlayStation 2 y ahora aspira a una tardía segunda oportunidad en el territorio de los compatibles.

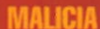
Como Kasparov

Hay detalles en él que hacen pensar que su fracaso en consolas tal vez fuese injusto y la oportunidad, merecida. *Chaos Legion* arranca con ciertas hechuras de juego de acción. Las primeras fases se saldan con golpes y espadazos por doquier y hordas de enemigos a los que arrancar las vísceras. No obstante, superado el empacho de hemoglobina inicial, entran en juego los componentes estratégicos. Es entonces cuando empiezas a sentirte partícipe de algo parecido a una partida de ajedrez.

Los escenarios en que se desarrolla la acción hacen las funciones del tablero: zonas cerradas, relativamente pequeñas y de las que sólo es posible salir una vez se han vaciado completamente de presencia enemiga.

Las piezas de madera se reencarnan aquí en unidades de variopintas características. Mientras que el ordenador cuenta con un ejército formado por todo tipo de engendros y demonios, tú únicamente dispones de la ayuda de Dark Seal, una espada mágica forjada por los dioses capaz de invocar a las Legiones del Caos, un escuadrón de guerreros legendarios que pueden servirte de guardaespaldas y como apoyo ofensivo durante los ataques.

LEGIONARIOS ILUSTRES



La Legión del Caos está compuesta por siete miembros, uno por cada uno de los pecados capitales. Sin embargo, estos tres son los que más veces invocarás durante la aventura.

BLASFEMIA

Unos auténticos kamikazes que no dudan en sacrificar su vida cuando la situación lo requiere. Para ello, se acercan al enemigo y hacen estallar la potente bomba que llevan a sus espaldas.

MALICIA

Ideales para acabar con los enemigos desde una distancia prudencial gracias a la eficacia de sus potentes arcos. Aunque su auténtica especialidad consiste en eliminar engendros mecánicos y aéreos.

ARROGANCIA

Pese a su nulo poder ofensivo, las tropas de la arrogancia son especialistas en bloquear todo tipo de ataques enemigos con la ayuda de sus enormes escudos.

Precisamente aquí es donde radica el principal aliciente de *Chaos Legion,* en estudiar los pros y los contras de cada una de las unidades (tanto aliadas como enemigas) y utilizarlas de forma óptima en función de las necesidades de cada escenario. Las Legiones del Caos son un personaje en sí mismas. Siete tipos de unidades que disponen de su propia barra de energía y, lo mejor de todo, capaces de acumular experiencia durante los sucesivos combates, como en los juegos de rol.

Una vez completado cada uno de los escenarios, puedes utilizar la experiencia acumulada para modificar las aptitudes de tu legión, ya sea aumentando el número de efectivos, mejorando sus habilidades de combate o añadiendo nuevos y espectaculares ataques. Aunque no se puede controlar de forma directa a los legionarios, sí puedes dar órdenes como atacar o defender y asignar objetivos comunes. Todo ello, de forma cómoda, simple y sencilla, con un par de botones.

Una y otra vez

Por desgracia, muchas de estas virtudes se van al garete por el lastre que supone la bastante repetitiva mecánica del juego. Los mismos elementos que divierten, sorprenden y te empujan a hacer un uso creativo de tu materia gris durante los primeros niveles se hacen aburridos antes de que el juego alcance su ecuador.

Además, tampoco ayuda demasiado que la versión PC sea un calco exacto de la versión para consola. No es posible grabar la partida siempre que quieres ni configurar el teclado, no hay opciones multijugador de ningún tipo. Para colmo, sólo puede jugarse en condiciones si tienes un buen pad. Y los gráficos parecen de PlayStation 2, porque lo son. En fin, la lista de horrores que los usuarios de PC nos sabemos de carrerilla y que tan frustrante nos resulta encontrar, una y otra vez, en la mayoría de juegos de consola que se convierten a nuestra plataforma.



Cuanta más experiencia acumulan, más efectivas son las Legiones del Caos.

Para avanzar, debes exterminar a todos los enemigos de la zona.



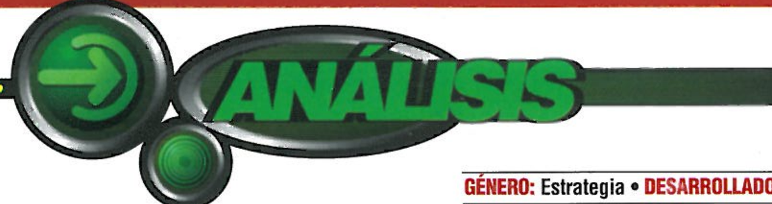
La inteligencia artificial de los enemigos deja mucho que desear.



Gráficamente, el juego es un calco de la versión para PlayStation 2.



Al final de cada nivel, espera un enemigo de proporciones ciclópeas.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Nival Interactive • **EDITOR:** CDV • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +12

BLITZKRIEG

Ya **hemos perdido la cuenta de** todos los **juegos** que intentan convertirnos en generalillos virtuales y trasladarnos al corazón **de la Segunda Guerra Mundial. Ve añadiendo uno más** a la lista: *Blitzkrieg*, un plato de gusto delicado **para estrategas duchos** en la materia.

Por X. Pita

Esto no es *Sudden Strike 3*, aunque en algunos momentos lo parezca. Las similitudes son evidentes, empezando por que ambos juegos se decantan por viajar de nuevo al corazón de la Segunda Guerra Mundial para ofrecer estrategia de la de siempre. En ambos, el marco temporal elegido es más que un pretexto, ya que tanto uno como otro se esfuerzan en reflejar con el máximo realismo un conflicto que, por variedad de escenarios y unidades, sigue siendo uno de los predilectos en esto de los videojuegos.

No es *Blitzkrieg* un juego para principiantes. Es más, su dificultad en algunas de las misiones casi raya lo imposible. Si *Sudden Strike* ya era, sobre todo en las últimas fases, un juego durísimo, *Blitzkrieg* recoge el testigo. Al jugador se le exige un nivel de familiaridad con el género sólo al alcance de verdaderos expertos. Y no sólo porque, como de costumbre, el ordenador sea mucho más hábil y rápido que tú, sino porque lo complejo de la situación que se plantea, lo amplio de los escenarios y lo duro del enemigo te condenan, por muy ducho que seas en la materia, a repetir alguna misión más de una vez.

Pero, a diferencia de lo que ocurre en la mayoría de juegos, en *Blitzkrieg*, la dificultad excesiva se convierte en casi una virtud. Eso añade atractivo a las dos características principales del juego: que las misiones se pueden resolver de varias formas y que las unidades se conservan de un mapa a otro. De esta forma, las más veteranas acaban resultando mucho más eficaces, lo que te da mayores posibilidades de superar mapas con éxito, pese a su dificultad.

Unidades para todos

200 vehículos y 40 unidades de infantería. Las cantidades asustan. Nival Interactive, heredando esa forma de hacer las cosas tan propia de los estudios europeos, vuelve a servir un juego repleto de tropas con las que hacer frente al enemigo. Puedes manejar a las fuerzas del ejército alemán, angloamericano y ruso a lo largo y ancho de tres

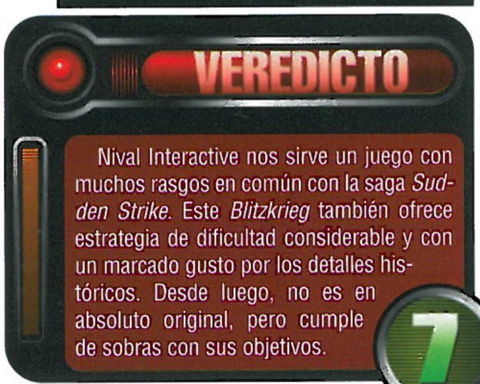
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.cdv-blitzkrieg.de



VEREDICTO

Nival Interactive nos sirve un juego con muchos rasgos en común con la saga *Sudden Strike*. Este *Blitzkrieg* también ofrece estrategia de dificultad considerable y con un marcado gusto por los detalles históricos. Desde luego, no es en absoluto original, pero cumple de sobras con sus objetivos.

7



Los tanques juegan un importante papel en *Blitzkrieg*.


Puedes dirigir tus ejércitos a lo largo y ancho de tres campañas.



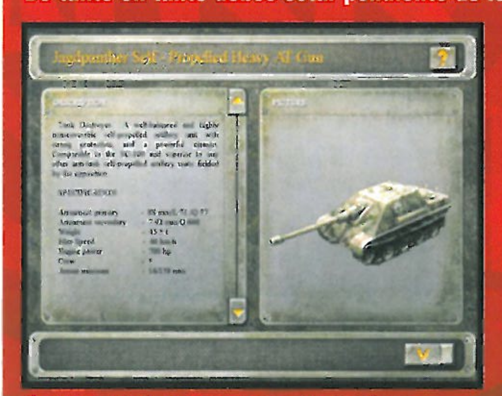
De tanto en tanto debes estar pendiente de los refuerzos que te llegan.

Nival se ha decantado por un tipo de estrategia tan exhaustiva como coherente con la historia

campañas que aseguran retos estratégicos de lo más variopinto.

Los escenarios se han construido con la simpleza y complejidad típica de los juegos empeñados en ofrecer estrategia seria y clásica. Mapas en el desierto, en pequeñas aldeas europeas, en ciudades bañadas por la nieve, etcétera.

Se nota que Nival se ha decantado por un tipo de estrategia tan seria y exhaustiva como coherente con la historia. Cada descripción de las unidades en combate, en la pantalla de selección, viene acompañada de un texto que ilustra sus características. Y también incluye una serie de anotaciones que sirven, si eres de los que se lee la letra pequeña, para meterte de lleno en el conflicto.


Cada unidad viene acompañada de un detallado perfil con sus características.

Antes de poner a volar tus transportes, debes acabar con los antiaéreos.

Un juego sobrio de tan serio

Las virtudes de Blitzkrieg están fuera de toda duda. Variedad y seriedad son sus bazas más importantes. Aun así, como juego de estrategia no ofrece nada realmente nuevo. Parece que Nival se ha abonado a un tipo de juego muy concreto para aferrarse a él y sacarle todo el partido posible, pero que la posibilidad de alterar siquiera una coma los fundamentos del género no entraba en sus planes. Seamos sinceros, uno debe acercarse a Blitzkrieg con una idea en la cabeza, la de que va a encontrar un juego serio y efectivo, pero en absoluto revolucionario. No hay una sola característica que no hayamos visto, camuflada de una u otra manera, en anteriores títulos de estrategia en tiempo real.

¿Inconveniente? Sí y no. Los que somos adictos a manejar ejércitos y ganar batallas virtuales agradecemos el esfuerzo por recrear un guerra cada vez más parecida a la realidad. Quienes estén cansados de este tipo de juegos, no encontrarán en *Blitzkrieg* razones para dejar de lado su desencanto.

LA GUERRA RELÁMPAGO



Eso es lo que significa *blitzkrieg*: guerra relámpago. Esta devastadora estrategia militar fue creación de Heinz Wilhelm Guderian, general alemán que ideó un nuevo tipo de guerra, basada en avances rápidos de las tropas acorazadas acompañadas por aviones, que brindaban fuego de cobertura e iban explorando el terreno. Aunque la idea de Guderian no contó en un principio con el apoyo de las altas esferas militares (la consideraban demasiado revolucionaria), su efectividad quedó demostrada pronto. Tras la exitosa invasión de Polonia, que Alemania tomó con asombrosa facilidad, el *blitzkrieg* fue aplicado sin contemplaciones en los primeros años de la Segunda Guerra Mundial.


El número de unidades hará las delicias del estratega más exigente.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

MADDEN NFL 2004

Si aún piensas que el **fútbol americano** es un deporte de **fuerza bruta** y de **músculos gratuitos**, mejor no le hinques el diente a este ***Madden NFL 2004***. Detrás de sus **placajes** y choques espeluznantes, se esconde uno de los deportes más **estratégicos y tácticos** que existen.

Por D. Valverde

Vuelve el *football* en estado puro. Y lo hace de una manera realmente espectacular: hay que quitarse el sombrero ante la maestría y el buen hacer de EA Sports, que consigue que su simulador mejore año tras año sin perder un ápice de su identidad.

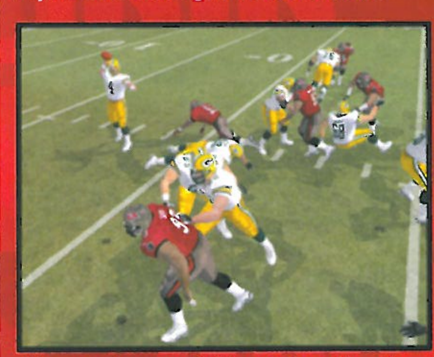
Con este *Madden NFL 2004*, los reyes de la simulación deportiva han rozado la estratosfera. Para empezar, han introducido algunas novedades en la jugabilidad del título que afectan directamente (y de manera positiva) al desarrollo de los partidos. La más significativa es la llamada opción *playmaker*, que te permite variar al instante tu táctica (antes, durante y después de la jugada) en función de los movimientos inesperados de tu adversario. Además de ofrecer unas enormes posibilidades de juego, estos cambios de estrategia "en tiempo real" (que se ejecutan con el stick analógico derecho del pad) dotan al desarrollo de cada jugada de un gran realismo y lo hacen imprevisible. Este tipo de control tal vez te incomode al principio por su dificultad (no es un juego para neófitos, desde luego, y resulta indigesto si no tienes pad), pero en cuanto te familiarices con sus tremendas posibilidades no podrás volver a imaginarte un *Madden* sin él: es jugabilidad y realismo en estado puro.

Touchdown para EA Sports

Hay que destacar la inclusión de dos curiosos modos de juego, el Mini-Camp, en el que vas aprendiendo todos los entresijos de este deporte y te familiarizas así con el mundo NFL (como si se tratae de un tutorial), y el modo Propietario (*Franchise*), en el que tomas las riendas de tu club preferido.

Técnicamente, el juego es intachable. Las animaciones de los jugadores están cuidadas al máximo, y éstos presentan unas texturas y un modelado realmente convincentes. Los geniales efectos y la música también rayan a un gran nivel y no desmerecen de la exquisitez del conjunto. Sólo los repetitivos y demasiado genéricos comentarios de Mr. Madden empañan ligeramente el apartado sonoro.

No es Forrest Gump. Es un *running back* a punto de conseguir un *touchdown*.



Ejecuta el pase rápidamente antes de que la defensa se te eche encima.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	7
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.easports.com/games/madden2004



VEREDICTO

Este *Madden 2004* no es un título para todos los públicos. La nueva opción playmaker y la gran carga estratégica del juego (con su libro de jugadas) abrumarán a los no iniciados, pero entusiasmarán como nunca a los fans de la NFL y los que sepan apreciar el realismo en la simulación deportiva.

9



Realiza un buen *kick off* y prepárate para dejarte la piel en defensa.

HAPPY HALLOWEEN 2196751

1001melodias.com te presenta... UN MOVIL ESTRELLA!

15 Marcas y 225 Modelos Compatibles!

1 pide por SMS al 7888
ejemplo : 2175860 al 7888
2 pide por telefono
806 506 267
3 pide por internet
www.1001melodias.com

2194665 2191838 2191604 2191915 2175649

Tus Fondos a Color Favoritos

UN MOVIL UNICO!

SNOOPY: 2174630 2174331 2191442 2191604
DALI: 2195259 2195253 2195255 2195251
Bob marley: 2124030 2122112 2128856 2122177
BETTY BOOP: 2164800 2155700 2195891 2195900

Logos XXL

BAJATE LOS LOGOS BLANCOS !
2180262
2153500

2180405 2178859 2120327 2170798 2176172 2129107 2176471 2122822 2115362 2153468 2181604 2179240 2181758
2100945 2176174 2140179 2181597 2110381 2130301 2129021 2142888 2123522 2180884 2174137 2174837 2151752
2152131 2120669 2176098 2143149 2143176 2122784 2170572 2144082 2147624 2176171 2185783 2121680 2143031
2145441 2100267 2181594 2114182 2110877 2130328 2140533 2145531 2147494 2129004 2164833 2123860 2117361
2195994 2195993 2121344 2141014 2191074 2191073 2134555 2113795 2108513 2130350 2119659 2114968 2152232 2181010 2130351
2195980 2184927 2181235 2185776 2132123 2130901 2123475 2190700 2181599 2181591 2185777 2185238 2191088 2123765 2190671
2184452 2191255 2193414 2190684 2193401 2193375 2184930 2193350 2193340 2193338 2186515 2193282 2176490 2193240 2190648

TONOS MONO Y POLIFONICOS DE ALTA CALIDAD STEREO

2190562	2190545	Ying Yang
2191244	2191166	Going under
2195853	2195305	Papi chulo House Mix
2110000	2100740	Zona Desconocida – Twilight Zone
2175613	2194995	Satisfaction- Benny Benassi
2192606	2192587	Caprichosa
2191424	2191482	No es lo mismo
2182819	2181884	Crazy in love
2185477	2185480	Loca

Mono	Poly*	
2191244	2191166	Going under
2191946	2191882	Rosa y espinas
2196167	2196190	Te necesito
2191482	2191424	No es lo mismo
2188153	2188066	Grita
2196166	2196189	Tanto la queria
2192606	2192587	Caprichosa
2196154	2196178	Encontraras
2190561	2190544	Down
2190562	2190545	Ying Yang
2122111	2119025	White flag
2196155	2196179	Get it together
2193728	2194570	Lo noto
2193723	2194577	Un segundo de paz
2182819	2181884	Crazy in love
2185119	2184896	Where is the love
2196172	2196194	Volver a disfrutar
2176148	2181887	Get Busy
2195496	2195475	Juramento
2120035	2188133	Fallin' high
2196164	2196187	Sigo mi camino
2185522	2185455	E samba
2196151	2196175	Camino de Madrid
2195497	2195477	Rubberneckin
2186435	2186369	Skull tattoo
2182586	2183081	Intuition
2193746	2194587	Someday
2192617	2192450	Numb
2195563	2195487	You weren't here
2155496		What my heart...
2195489	2195468	El abandonado
2180174	2181962	Rock your body
2191233	2191155	Me basta con creer

Mono	Poly*	
2187821	2187765	20 de enero
2142621	2155777	A dios le pido
2181408	2181409	Bye Bye
	2186047	Cadillac solitario
2182839	2180469	Calavera
2182861	2155765	Chihuahua
2154077	2174647	Color esperanza
2176527	2179130	Dime
2174404	2176454	Devuelveme la vida
2152729	2155764	Dos hombres y un destino
2191236	2191158	Entre tu y yo
2185522	2185455	E samba
	2184743	Es un lata el trabajar
2125092	2155775	Fiesta pagana
2180458	2181169	Jaleo
2182575	2184747	La madre de Jose
2145659	2155767	Llorare las penas
2176528	2178996	Mariposa traicionera
2191233	2191155	Me basta con creer
2191482	2191424	No es lo mismo
2182589	2184749	Oju
2195853	2191177	Papi Chulo rock
2120230	2113428	Quiero besarte
	2186051	Rayando el sol
2175943	2175691	Sambame
2185105	2184746	Son de amores
2196167	2196190	Te necesito
2122004	2118801	Uno mas uno son siete
	2186063	Y nos dieron las diez

TOP TV CINE

Mono	Poly*	
2131089	2182140	Apocalypse now
2112642	2182142	Austin Powers
2133117	2174322	Barrio Sesamo
2110002	2155679	Benny Hill
2111095	2170729	Caza Fantasmas
2110000	2100740	DESCONOCIDA- Twilight Zone
2111014	2155774	El Bueno, el malo y el feo
2110053	2180071	El Coche Fantastico
2110054	2155773	El Equipo A
2111040	2155671	El Exorcista
2111015	2155674	El Padrino
2111107	2170736	El Puente sobre el rio KWAI
2110120	2170728	Friends
2111005	2180069	James Bond
2111017	2170731	Indiana Jones
2115026	2180147	La Abeja Maya
2111150	2170807	La Pantera Rosa
2115003	2180145	Looney tunes
2115040	2155678	Los Simpsons
2184584	2182831	Matrix reloaded
2110132	2154257	Mission impossible
2152643	2155673	Pulp fiction
2111060	2155778	Rocky
2111023	2154254	Superdetective Hollywood
	2181988	The matrix
2111034	2174314	Tiburon
2141521	2174321	Time of my life
2111172	2174308	Titanic

Mono	Poly*	
2175937	2179133	Bring me to life
2138770	2184643	Carmina Burana
2174486	2178982	Clocks
2111781	2179689	Cocaine
2122081	2198338	Come as you are
2182819	2181884	Crazy in love
2129038	2179945	Daddy dj
2153968	2170804	Désenchantée
2146914	2155779	Dilemma
2190561	2190544	Down
2113483	2179955	Every breath you take
2188199	2188133	Fallin' high
2176148	2181887	Get Busy
2119098	2179686	Highway to hell
	2176141	I'm sorry...
2170787	2174642	In da club
2146611	2187850	In my place
2185987	2185935	Let the sunshine in
2112014	2180138	Libertine
2153396	2155770	Lose yourself 8 Mile v1
2170643	2174644	Mundian to bach ke
2122024	2179700	Satisfaction
2176078	2176449	Somewhere I belong
2185524	2185458	St anger
2139987	2191175	sweet soca music
2152709	2187852	The scientist
2142072	2179134	Tu es foutu
2113276	2187854	Trouble
2138743	2176117	Unchained melody
2139755	2154259	Without me

Compatibles POLI : SAGEM MY-X6, MY-G5, MY-X5, MY-X5m - SAMSUNG V200 - MOTOROLA C350, C330, T720 - SONY/ERICSSON T310, P800, T300 - ALCATEL 525, 511, 512, 715 - SIEMENS S55 - PANASONIC GD87 - NOKIA 3510, 3510I, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 3530 Tarif par SMS : 4 €/sonnerie Vérifier que le GSM est configuré et activé « WAP ».



Ruidos, efectos, tonos como si estuvieras en la calle o en el cine....

2184346	Burro
2184348	Caballo
2184381	Erupto
2184383	Erupto que mata
2184347	Gato
2184359	Pajaro
2184376	Pedo
2184349	Perro que ladra
2184385	R2D2
2184375	Tragaperras
2184363	Vaca

Manda la referencia escogida al 7888

Modelos Compatibles: Nokia 7650, Sagem MyX6, MYX6, Sony Ericsson P800



DISFRUTA DE ESTE ESTUPENDO SONIDO HIFI COMO SI ESTUVIERAS EN EL CINE

Manda la referencia escogida al 7888

Calidad BSO

EXITOS DE HOY
2196566 Crazy in love
2196565 Bring me to life
2128838 Papi Chulo
2196568 Get Busy

EXITOS CINE
2192332 La Guerra de las Galaxias
2195638 El Coche Fantastico
2192313 El Bueno, el malo y el feo
2192308 James Bond

Modelos Compatibles: Nokia 7650, Sagem MyX6, MYX6, Sony Ericsson P800

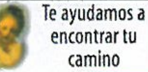


- Si quieres Chatear con una MUJER envia al 7122
- Si quieres Chatear con un HOMBRE envia al 7122
- Si quieres algo mas envia PICANTE al 7122

Válido para todos los móviles y todas las operadoras

• VIDENCIA Y TAROT EN DIRECTO •

CON NUESTROS PROFESIONALES Y VIDENTES



Te ayudamos a encontrar tu camino

Envia VIDENCIA al 7122
Para una videncia UNIVERSAL

O Envia TAROT al 7122
para el TAROT dedicado a tí

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Warthog • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +16

Por J. Ripoll

Mace Griffin BOUNTY HUNTER

Si habías actualizado el ordenador **para disfrutar** del nuevo ***Half-Life*** (que no saldrá este mes, ni el que viene), **no sufras**. Aquí **llega *Bounty Hunter*, que** también **promete sacar todo el jugo** posible **a** relucientes **procesadores y** carísimas **tarjetas** gráficas.

Bounty Hunter no es uno de esos contados juegos que destacan por lo que cuentan: la solidez del argumento, el carisma de los personajes o la personalidad diferenciada de los enemigos. Sus cartas son otras, las más habituales, el número de armas, vehículos y planetas que uno va a poder visitar. También apuesta por tomar prestados elementos de otros géneros (aventuras gráficas, estrategia y rol) para poder presentarse en sociedad como padre de una revolución de la que, en realidad, sólo puede aspirar a ser nieto un poco bastardo.

El protagonista de este juego tiene a bien llamarse Mace Griffin, de oficio cazarrecompensas con pasado tortuoso, tantas cicatrices como músculos y un currículum lleno de logros. A destacar su maña con naves y cazas varios, que nada tiene que envidiar a la del Han Solo de los buenos tiempos. Pero no sé ni para qué te lo presento, seguro que ya le conocías.

Postales desde el filo

Aunque vuela lejos del planeta "Innovación", la verdad es que *Bounty Hunter* se esfuerza en sacar nota en el resto de apartados que hacen flotar (o hunden) a juegos como éste, incluido el gráfico. Un motor de creación propia le permite presentar escenarios interiores generosos en detalle y extensión y grandes espacios abiertos abarrotados de enemigos. Por cierto, los malos de la función van sobrados de polígonos, aunque no tanto de inteligencia y animaciones. Especialmente destacables son unos curas robóticos de nuevo milenio que parecen sacados de los cómics de Moebius y Alejandro Jodorowsky. A ellos se enfrenta el sufrido Griffin en fases de juego que alternan la supervivencia pura con la navegación interestelar.

Aunque controlar la nave no sea muy complejo y las maniobras más difíciles (aterrizaje y despegue) se realicen con dirección asistida,

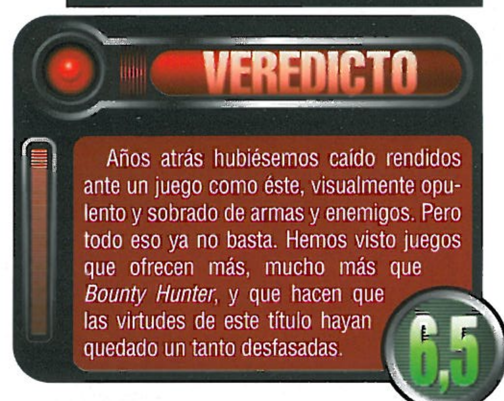
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.hunthendown.com





El indicador de objetivo, arriba en el centro, evita paseos innecesarios por el nivel.



Las naves enemigas son mucho más veloces que la tuya.

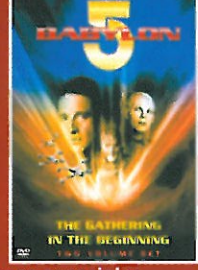


Muchos niveles potencian los combates cuerpo a cuerpo.



EL REFERENTE

BABYLON 5



Llegó en 1993 y, tras *Star Wars* y *Star Trek*, debe ser considerada como la franquicia galáctica que más ha influido, no sólo en *Bounty Hunter*, sino en todos los juegos espaciales aparecidos hasta la fecha. Hoy sigue siendo considerada una de las revoluciones televisivas de los últimos años, el sueño hecho realidad de J. Michael Straczynski, el hombre que ideó esta gran historia épica compuesta de 110 capítulos (episodios ligados unos a otros) y que supo combatir la falta de presupuesto con guiones memorables. El único videojuego que se diseñó basado en ella fue cancelado a mitad de desarrollo.



No, tus enemigos no hablan. Sólo disparan.



El diseño de los enemigos es lo mejor, de largo, del juego.

mejor hazte con un joystick si no quieres desesperar en unos niveles finales donde debes acabar rápidamente con decenas de enemigos que atacan sin pedir turno a tu pobre caza con chasis de hojalata. Tampoco es que éste sea el juego más difícil jamás parido, pero acabarlo no resulta tarea sencilla. Ni es fácil, ni es corto. Cuatro CD y varios gigabytes de instalación dejan bien a las claras que estamos ante un juego que echa raíces en el disco duro. Y eso que, como buen título multiplataforma que es, no cuenta con opción multijugador alguna a la vez que sigue privándonos a nosotros, humildes poseedores de disco duro, de guardar la partida cuando nos venga en gana. No, vas a tener que pasar puntos de control. Y no abundan, así que algunas secciones vas a acabar por tenerlas más vistas que el corredor de tu casa.

El juego alterna con acierto fases de supervivencia pura y de navegación interestelar

Querida competencia

El sistema de salud recuerda al de *Halo*. Cuentas con un escudo de regeneración automática más unos puntos de vida que sólo menguan cuando careces de protección. Ello aporta mayor variedad estratégica a unos combates que lo son todo en este juego. Reducidas a la mínima expresión plataformas, puzzles y misiones secundarias que cumplir, *Bounty Hunter* tira de archivo y aplica a la perfección la vieja fórmula del camina por el único sitio que puedes, mata a todo lo que veas y recoge todo lo que encuentres. En este caso, recoges un quintal métrico y medio de armas que por su disparo secundario, mirilla telescópica, acabado hiperrealista y la posibilidad de llevar tantas como quieres, enriquecen algo más a esta opereta espacial de bolsillo.

Bounty Hunter resulta un entretenimiento eficaz, recomendable si se acude a él libre de prejuicios, ligero de expectativas y tras haber visitado los universos de *Tron 2.0* y *Halo*, que son los nuevos referentes en la acción en primera persona con elementos futuristas o de ciencia-ficción.



Ten cuidado con la munición, ya que es un bien preciado.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** 4Head Studios • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 44,90 € • **PEGI:** +3


Algunas habitaciones permiten practicar todo tipo de juego sucio.


En el mercado de la ciudad pasarás gran parte de tu tiempo.

Por O. Garcia

A poco que revolvamos en el vertedero de la Historia, **nos daremos cuenta de que** esto de **la Europa unida** no **es** más que **una patraña**. A lo largo de los siglos, lo que **ha mandado** ha sido **la puñalada** en la espalda **y la lucha descarnada por el poder**. Como debe ser.

EUROPA 1400 The Guild



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

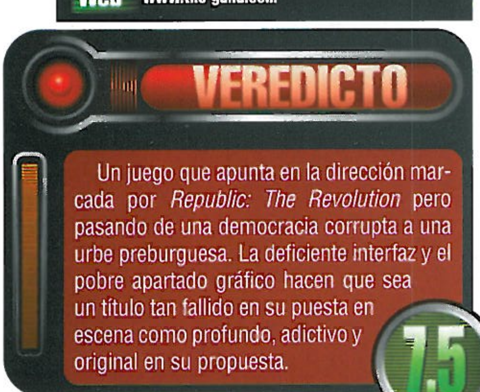
Multijugador

Un mismo PC	A
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	🇬🇧
Voces	🇬🇧

Web www.the-guild.com



VEREDICTO

Un juego que apunta en la dirección marcada por *Republic: The Revolution* pero pasando de una democracia corrupta a una urbe preburguesa. La deficiente interfaz y el pobre apartado gráfico hacen que sea un título tan fallido en su puesta en escena como profundo, adictivo y original en su propuesta.

7,5

Empecemos rompiendo una lanza. *Europa 1400: The Guild* llega sin bombos ni platillos, con un historial de desarrollo que no hace esperar grandes cosas (sus creadores, los alemanes de 4Head Studios, sólo tienen otro juego a sus espaldas, una simulación mercantil inédita en estos lares) y con una ambientación que no augura nada bueno (¡otro juego de gestión situado en la añeja Europa! ¡No, por favor!). Pero los prejuicios se desmontan al cabo de un rato. De un buen rato, eso sí, porque *Europa 1400* no es un juego de primeras impresiones.

La profundidad y el carácter adictivo del juego compensan con creces sus defectos

Suerte que llega tarde

Por suerte, el juego será editado en España junto con la primera expansión, que añade nuevas opciones y profesiones y que, al mismo tiempo, eleva el nivel gráfico del conjunto. Nuestro consejo, si no quieres recibir una sonora bofetada visual, es que te instales de inmediato la ampliación sin pasar por la casilla de salida.

Y es que el juego original adolece de unas cuestiones de diseño, como mínimo, cuestionables. ¿Quién tuvo la brillante idea de aplicar un motor 3D a un juego como éste? Y más, si el resultado final no está a la altura exigible, con unos personajes que más que poligonales parecen clics de Playmobil y unas ilustraciones que harían sonrojar a cualquier artista de cinco años.

Más preocupante resulta todavía que, por esa cuestionable decisión, toda la interfaz se haya resentido. Navegar por el entorno urbano es tan sencillo como inútil y, en cambio, se echan en falta unos menús más accesibles en el interior de los edificios, que es donde tiene lugar el intríngulis. Además, los atajos de teclado se limitan en esencia a ir de un sitio a otro, pero no permiten acceder a opciones de gestión.

Sin embargo, más allá de su triste carta de presentación, *Europa 1400* brilla con

CUESTIÓN DE ESTILO

Si algo luce *Europa 1400*, es variedad. Cada negocio se regenta de forma distinta, y lo que vale para un caso no sirve para otro. Aquí tienes tres estilos de juego bien diferenciados para que elijas.

EL CLÁSICO

El artesano. El de toda la vida. Tu objetivo: adquirir materias primas a bajo coste y vender los productos que fabriques a precios abusivos.



EL EXPLOTADOR

El ladrón. El explotador de lo ajeno. Tu objetivo: conformarte primero con sustracciones menores y pasar luego a tareas más rentables.



EL EMPRENDEDOR

El mercader. Sólo compra y vende. Tu objetivo: estar atento a los precios del mercado y tener una buena flota de carromatos para comerciar con el extranjero.





La elección de los padres adecuados puede ayudarte a triunfar.



Hay seis ciudades europeas donde alcanzar la fama y la riqueza.

fuerza. En primer lugar, porque propone una idea poco explotada e intenta llevarla a las últimas consecuencias. La mezcla entre gestión económica y rol cobra todo su sentido en esta Europa prerrenacentista en la que encarnas a un lugareño con ansias de poder. Normalmente, estas ansias de poder pasarán por regentar un negocio y hacerlo florecer fabricando y vendiendo productos. Pero al mismo tiempo (y aquí es donde entra el rol), debes ocuparte de cultivar tu persona para que habilidades como la negociación o la artesanía te ayuden a prosperar.

Y es que las artimañas y el juego sucio en general resultan casi indispensables en esta Europa, en la que todo vale con tal de ganar. Denigrar el buen nombre de tus rivales, atentar contra sus posesiones o llevarlos ante los tribunales son sólo algunas de las múltiples opciones de que dispones.

Surtido variado

El título incluye también opciones políticas y diplomáticas que le dan una importante variedad. Labrarte una buena carrera política resulta muy útil para ganarte unos dinerillos extra y gozar de ciertos privilegios legislativos. Si en cualquier momento quieres abarcar otros campos, puedes emprender una nueva profesión que te plantee nuevos retos. Incluso puedes buscarte esposa/o y asegurar una descendencia que prosiga con tu linaje, con lo cual el juego puede alcanzar una duración prácticamente ilimitada.

Otro de los grandes aciertos en el diseño es que no todas las profesiones siguen el mismo modelo de compra, fabricación y venta. El ladrón, por ejemplo, debe valerse de los rateros a sus órdenes para sisar carteras, robar en casa ajena o, si se tercia, secuestrar y pedir rescate. Y el mercader, en cambio, tiene que dejar a un lado la producción y centrarse en comprar y vender al mejor precio.

Y es que, como decíamos, *Europa 1400* no es un juego de primeras impresiones. Al final acaba siendo toda esta variedad la que acaba aportando al juego una profundidad y un carácter adictivo que compensan con creces sus defectos. Eso sí, a cada uno le tocará decidir si está dispuesto a tolerar unos gráficos deslucidos y una interfaz tosca para adentrarse en un mundo de intrigas y comercio profundo como pocos.

El entorno muestra los cambios climáticos. En invierno nieva.



Es importante tener en cuenta el precio oscilante de las mercancías.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Namco • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +16

DEAD TO RIGHTS

Son **dos infiltrados** en la guarida de la bestia. Jack Slate y Shadow, **policía y perro**, luchando codo con pata **en un intento desesperado** de descubrir a los responsables del asesinato del padre **de** Slate y, ya de paso, **borrar del mapa a la peor banda criminal** de la ciudad.

Por G. Masnou

Apenas han pasado un par de años desde la publicación de *Max Payne* y ya son varios los títulos que, en mayor o menor medida, recuperan las características que elevaron el juego de Remedy al estatus de clásico instantáneo. Tal vez el caso más claro sea *Enter the Matrix*, cuya mejor cualidad era el uso del célebre *bullet time*, esas fases de acción a cámara lenta que han hecho correr ríos de tinta.

Ahora le llega el turno a *Dead to Rights*, la conversión de un juego de consolas. Un juego que aspira a competir con los reyes de la acción en tercera persona gracias a su oferta de minijuegos, combates cuerpo a cuerpo y alguna que otra sorpresa de interés.

Dead to Rights viene a ser un tributo (o una parodia, quién sabe) al cine de acción contemporáneo, en especial el de pesos pesados como John Woo y Quentin Tarantino. Lo protagoniza Jack Slate, un expeditivo policía al que las circunstancias han puesto fuera de la ley. Junto con su perro Shadow, el agente Slate se enfrenta a la banda de matones que se ha empeñado en buscarle la ruina.

El mejor amigo del hombre

La presencia del perro es uno de los detalles más originales de *Dead to Rights*. No pienses que se trata de una especie de lazarillo: es un arma devastadora a la que pronto aprendes a sacar el máximo partido. Con un sólo botón, puedes ordenarle que se abalance sobre el enemigo, acabe con él y te entregue su arma. En algunas secciones del juego, puedes controlarlo de forma directa para alcanzar áreas del escenario a las que Slate no consigue acceder.

Tal y como sospechábamos, las habilidades de Jack Slate se parecen mucho a las del agente Payne. Los dos son expertos en el manejo de todo tipo de armas, pueden recurrir al socorrido *bullet time* y toleran grandes dosis de plomo en el cuerpo. Las diferencias entre uno y otro empiezan a apreciarse más adelante, cuando te familiarizas con el control de Slate (el uso del pad es recomendable, aunque no obligatorio). Es entonces cuando puedes sacarle partido a sus amplias posibilidades de interacción con el entorno.

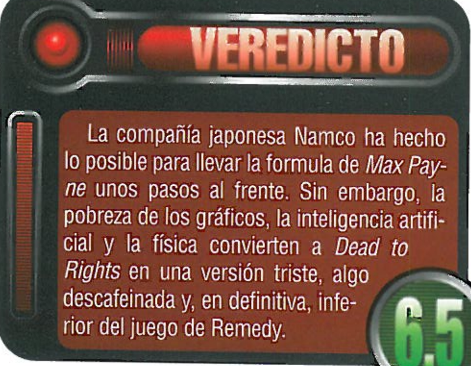

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.deadtorights.com


VEREDICTO

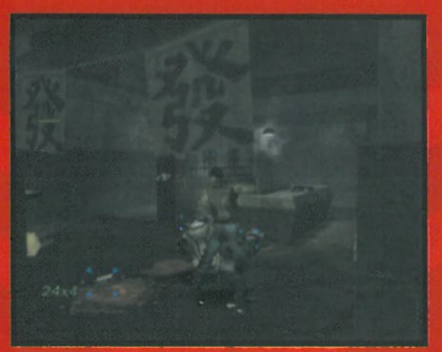
La compañía japonesa Namco ha hecho lo posible para llevar la formula de *Max Payne* unos pasos al frente. Sin embargo, la pobreza de los gráficos, la inteligencia artificial y la física convierten a *Dead to Rights* en una versión triste, algo descafeinada y, en definitiva, inferior del juego de Remedy.

6,5



En situaciones como ésta, hay que dejar la caballerosidad a un lado.

Los ataques de Shadow resultan tan demoledores como espectaculares.


Sí, no cabe duda de que se trata de un juego violento.


Jack Slate es todo un especialista a la hora de repartir mamporros.

Como si se tratase de un personaje de *Splinter Cell*, Slate se cubre tras las paredes o el mobiliario y asoma la cabeza para disparar en el momento oportuno. Además, tiene notables recursos en el combate cuerpo a cuerpo. A su arsenal de patadas y puñetazos, suma una serie de movimientos especiales para desarmar a un enemigo, romperle la nuca o utilizarlo como escudo humano.

Más allá de la acción

Como detalle complementario, *Dead to Rights* incluye varios minijuegos, un intento de oxigenar un poco una fórmula basada en la acción trepidante, sin más. Consisten en realizar pequeñas acciones como forzar cerraduras, levantar pesas, ganar un pulso o incluso hacer bailar correctamente a una exótica bailarina de *striptease*. La mecánica de estas pruebas pasa por apretar la tecla adecuada en el momento oportuno. Es decir, cuestión de estar concentrado y poco más.

Dead to Rights viene a ser un tributo (o una parodia) al cine de acción contemporáneo

Puede decirse que al juego no le falta variedad ni detalles hasta cierto punto originales. Sin embargo, no acaba de convencer del todo, sobre todo por un apartado técnico que deja bastante que desear. Ni los gráficos, ni la física, ni la inteligencia artificial de los enemigos están a las altura de las circunstancias, lo que niega al juego cualquier pretensión de realismo y hace bastante difícil una plena inmersión en él. Es una pena que tan buenos ingredientes hayan acabado sirviendo de base para un juego de serie B.

DIVERSIÓN EN MINIATURA

Aparecen por doquier y ponen a prueba la habilidad y la paciencia del jugador. De todos los minijuegos que asoman a lo largo de la aventura te mostramos los tres más significativos.



BAILE DE HILDY

Se trata de hacer bailar correctamente a Hildy para que distraiga a los guardias con sus eróticos contoneos. El secreto está en memorizar una combinación determinada de teclas.

ABRIR CERROJOS



Como en *Splinter Cell*, debes manipular algunos cerrojos para abrir puertas bloqueadas. Se trata de hacer girar el cerrojo y pararlo en un punto determinado. Es muy sencillo, aunque dispones de tiempo limitado.



PULSO

Acabas de salir de la cárcel y debes ganarte la confianza de un tipo superándole en un pulso. Para ello, basta con que mantengas el indicador en el centro de la barra y ataques en el momento adecuado.



Un disparo certero, y a otra cosa. Así de sencillo.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Altar Interactive • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 36,00 € • **PEGI:** +12

UFO Aftermath

Vienen los feos y perversos extraterrestres, **desatan el Apocalipsis** y, no contentos con eso, **se traen una gelatina verdosa** del espacio exterior que amenaza con destruir lo poco que queda del planeta. Adivina **quién tendrá que enmendar la plana**.

Por O. Garcia

UFO: Aftermath venía con unas buenas credenciales. Se presentaba como el hijo bastardo de *X-Com: Enemy Unknown*, un título que marcó un antes y un después en el campo de la estrategia ciencia-ficcionada a mediados de los 90. Pero claro, ni El Cordobés junior torea como su padre ni mezclar los ingredientes de la Coca-Cola garantiza el mismo sabor.

Eso es lo que le sucede a *UFO: Aftermath*, un juego que podría haberse convertido en un digno sucesor y que al final se ha quedado en poco más que simple comparsa. La creación de Altar Interactive carece de todo aquello que aportaba su padre putativo: una idea fresca y original que conjugaba gestión a lo grande (la Tierra entera a tus pies) con unas misiones de desarrollo táctico al más puro estilo *Fallout*. Y no es que *UFO: Aftermath* no tenga estos dos elementos. Es simplemente que no ha sabido encontrar ese punto de equilibrio, esa "frescura" del juego original. En definitiva, el "alma" de *X-Com*.

Disecando el alma

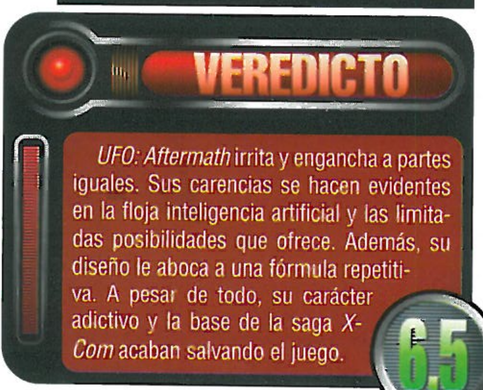
A priori, *Aftermath* conserva los signos de identidad de la serie, la gestión de una Tierra en crisis y con escasos recursos y las continuas incursiones de unos soldados para hacer frente a la amenaza alienígena. Sin embargo, ya en el primer apartado, los cambios se hacen patentes. Altar ha optado por simplificar el juego, reduciéndolo a las mínimas opciones exigibles. Es decir, sólo tres tipos de bases: de investigación, de desarrollo y militares. Las dos primeras se encargan del árbol tecnológico y de la producción de los inventos correspondientes. La tercera es punto de partida de tus incursiones y pista de despegue para las misiones de intercepción de los cazas.

Precisamente estas últimas también se han simplificado hasta el absurdo, con unos combates contra los ovnis de resultados totalmente impredecibles. En cualquier caso, atrás quedan la asignación de personal a tareas de investigación y otros elementos que apuraban la profundidad del original. Eso sí, según avanza la partida, te enfrentas a otra amenaza, una materia de origen desconocido llamada biomasa que amenaza con cubrir todo el planeta y contra la que debes luchar estableciendo bases



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	España	
Voces	España	
Web	www.ufo-aftermath.com	



VEREDICTO

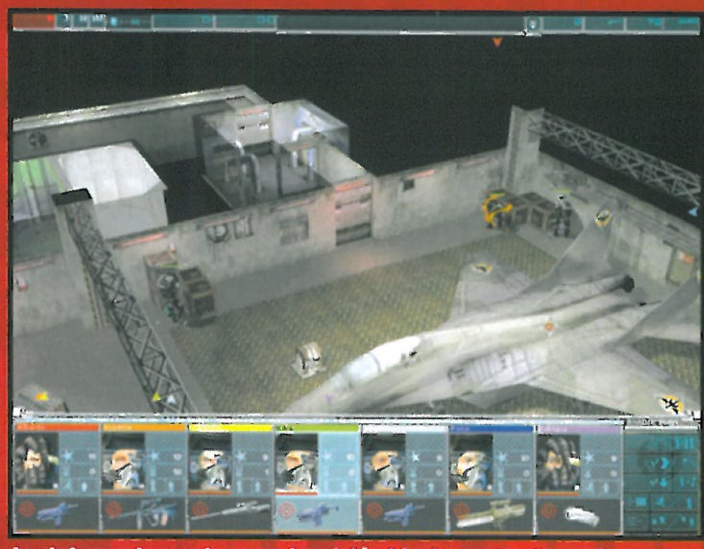
UFO: Aftermath irrita y engancha a partes iguales. Sus carencias se hacen evidentes en la floja inteligencia artificial y las limitadas posibilidades que ofrece. Además, su diseño le aboca a una fórmula repetitiva. A pesar de todo, su carácter adictivo y la base de la saga *X-Com* acaban salvando el juego.

6,5



Los alienígenas son tan feos como su nombre hace suponer.


La mejor táctica en combate pasa por la concentración de fuego.


La defensa de una base es la misión ideal para tender emboscadas.

LA SAGA QUE VINO DEL ESPACIO

Siete juegos en diez años demuestran la consistencia de la saga *X-Com*. Las entregas precedentes han generado un nutrido grupo de seguidores.

X-COM: ENEMY UNKNOWN (1993)
Aún hoy mucha gente sigue enganchada a su revolucionaria mezcla de gestión y combates por turnos.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (1995)
Un digno descendiente que, en esencia, mejoraba los gráficos y aportaba más opciones tácticas a los combates.

X-COM: APOCALYPSE (1997)
El hijo pródigo. Fue el primero en incorporar el sistema de órdenes en tiempo real.

X-COM: INTERCEPTOR (1998)
Adiós a los combates en tierra y bienvenidos los combates de naves en el espacio. El motor gráfico no volaba muy alto.

X-COM: FIRST ALIEN INVASION (1999)
Una versión que sólo comprendía el apartado táctico pensada para jugarse mediante correo electrónico.

X-COM: ENFORCER (2001)
Innecesaria adaptación del universo *X-Com* a los mundos de la acción en primera persona.


El interior de los ovnis es un verdadero canto al minimalismo.


Tus soldados van ganando experiencia y equipamiento con el tiempo.

especiales de contención. Poco más queda de un apartado que antes era primer plato y ahora se queda en poco más que guinda.

Lo táctico

Y es que la apuesta de *UFO: Aftermath* pasa, sobre todo, por las misiones tácticas. Es decir, por montar un escuadrón de hasta siete aguerridos soldados y mandarlos por todo el globo a cumplir tareas de reconocimiento, captura o erradicación. Por desgracia, tampoco aquí será donde destaque el juego. Por un lado, las posibilidades tácticas son más bien escasas y se limitan a buscar alguna cobertura para tus soldados en cuanto ves venir lo tiros. Y eso que los chicos de Altar han hecho los deberes incorporando un motor tridimensional que, sin ser un primor, permite hablar de entornos destructibles, algo tan efectista como poco práctico.

La apuesta de UFO: Aftermath pasa, sobre todo, por las misiones tácticas

Además, no se han aprovechado tampoco posibilidades más obvias como la opción de entrar en los edificios o la de echarse cuerpo a tierra o dar fuego de cobertura. Si encima la inteligencia artificial de los enemigos es más bien inexistente y la asignación de rutas, tirando a irritante, queda claro que el aspecto táctico no resulta para lanzar cohetes.

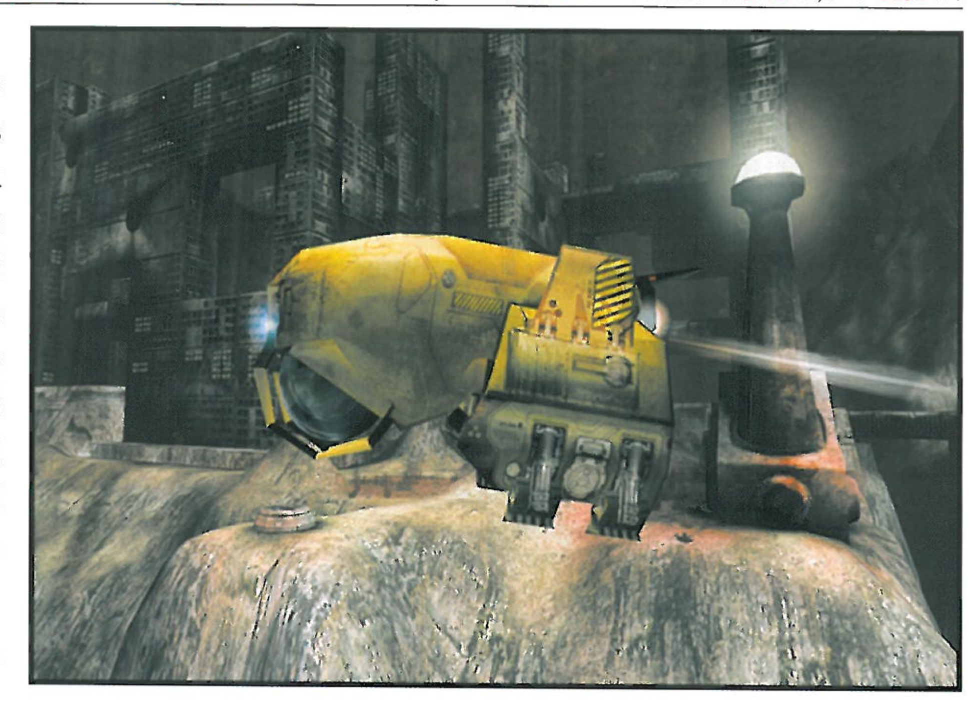
Pero el pecado capital de *UFO: Aftermath* es el tedio que provoca la repetición constante de unas misiones con variedad cero. Lo dicho: reconocimiento, captura y erradicación. Una fórmula que se agota en un santiamén, por mucho que los escenarios se generen aleatoriamente cada vez.

Y a pesar de todas estas andanadas en la línea de flotación, *UFO: Aftermath* tiene sus virtudes. La mezcla de gestión, por simple que sea, y combates con un número reducido de unidades sigue siendo tan válida ahora como lo fue en su momento. Es más, si en algo destaca *Aftermath* es en el carácter adictivo que aportan los elementos más propios de otros géneros. Del rol, la capacidad de mejorar progresivamente a tus soldados y de irlos dotando de mejores armas y armaduras. Y de la estrategia a gran escala, la necesidad de conquistar una base tras otra y ampliar tu territorio hasta la victoria final.

Es precisamente en esta adictiva mezcolanza en la que se debe buscar para redimir a *Aftermath* de sus pecados. Pecados que no son ni mucho menos veniales pero que tampoco merecen condenarle a la hoguera.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Massive Development • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 44,90 € • **PEGI:** +18

Hay juegos que tienen de todo y más pero a los que, aun así, les falta algo. Éste es el caso de ***Aquanox 2*****, que empezó como un intento de parchear** a su hermano mayor **y acabó convertido en un producto** ambicioso y **con** bastante **empaque**.



Por E. "Tuckie" Artigas

AQUANOX 2 Revelation



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	
Voces	

Web www.aquanox-revelation.com



VEREDICTO

Aquanox 2 puede presumir de buenos gráficos y aún mejor sonido. El espectáculo está garantizado, y eso ya es mucho. Por desgracia, los interminables (e inevitables) menús de diálogo y la escasez de modos de juegos pesan negativamente en un juego que carece de la brillantez esperada.

7

Pongámonos en antecedentes. Massive Development empezó facturando un juego menor, *Archimedean Dinasty*. Luego empezó a trabajar en un motor gráfico de creación propia llamado Krass cuyo poderío tecnológico despertó notables expectativas. Sin embargo, el juego que sirvió de carta de presentación definitiva del motor, *Aquanox*, fue acogido con bastante indiferencia: más parecía una demo tecnológica que un producto con una jugabilidad coherente.

Sus creadores se plantearon editar un parche que corrigiese los principales errores del juego. Pero este proyecto fue ganando en profundidad y ambición de manera que, lo que iba a ser un simple parche, ha acabado convertido en una señora secuela.

La Tierra, 2666

Como su antecesor, este juego está ambientado en un lejano futuro en que la humanidad se ha visto forzada a refugiarse bajo del mar. La acción corre paralela a la de la primera parte, sólo que la sigues desde el punto de vista de un personaje nuevo, William Drake, grumete en un submarino carguero del que acaba de apoderarse un grupo de piratas bastante benévolos.

Junto a ellos, Drake participa en la búsqueda de un tesoro que se supone enterrado bajo el mar. El juego incluye múltiples situaciones de diálogo importantes para que la acción avance de forma muy lineal. Drake se convierte en confidente de la inmensa mayoría de los personajes, lo que hace que acabe disponiendo de más información que nadie. Y eso que le han advertido que no debe fiarse ni de su padre.

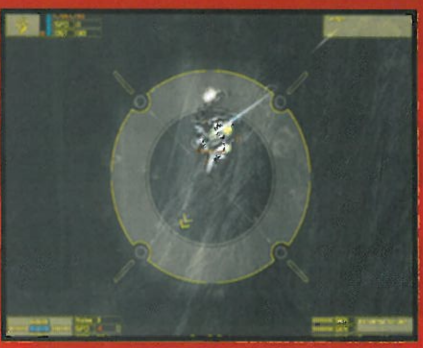
Los diálogos son uno de los aspectos menos convincentes del juego. Son continuos, demasiado largos y te fuerzan a una rutina algo tediosa: una y otra vez debes desplazarte al lugar en que se encuentra el siguiente personaje con el que tienes que hablar.

En fin, que mejor echarle paciencia a tanta perorata cansina y centrarse en lo que importa y divierte: las fases de combate. Si lo peor del juego son sus diálogos, lo mejor es la calidad de los gráficos y el sonido de los combates. Empiezas la aventura pilotando la nave auxiliar de tu carguero. Su manejo choca un poco al principio: cuentas con dos modos de pilotaje, el modo de acción

CORTA EL ROLLO



Aquanox 2 tiene una buena historia, algo que solemos pedirle a los juegos y que siempre es bienvenido. Lo que ya no nos parece tan bien es que esa historia avance a golpe de largos y un tanto plomizos diálogos en inglés. Como hablar con los personajes secundarios es imprescindible para que la trama avance, te recomendamos que utilices el botón que permite saltarse las presentaciones y leer todo el texto de golpe. Ahorrarás tiempo y salud.



Con el rifle llamado Vendetta ,dispones de zoom para disparar de lejos.



Los buggies que ruedan por el fondo marino son ágiles y mortales.

en primera persona, en el que la nave se mueve como si fuese un helicóptero, y el modo simulador, en el que se nota (y mucho) la inercia de giro, pero gozas de mayor libertad de movimientos y varias opciones de maniobra en combate.

Tus progresos en el manejo de la nave y sus armas te permiten ir recibiendo recompensas en forma de cañones, torpedos, escudos, generadores y otros objetos útiles. Para conseguir mejores naves, debes apoderarte de ellas haciendo buen uso del muy práctico EMP, un arma de impulsos electromagnéticos ideal para inmovilizar vehículos. En cada misión, te enfrentas a enemigos muy diversos, desde vehículos rodantes a submarinos o naves nodriza. Todos resultan vulnerables, por poderosos que sean, gracias a una inteligencia artificial con más socavones que las obras del AVE.

Si lo peor del juego son sus diálogos, lo mejor es la calidad de los gráficos y el sonido de los combates

Estos combates se desarrollan en escenarios sumergidos inmejorables en cuanto a gráficos. De hecho, este fondo del mar es un sinuoso laberinto cuajado de grietas en las que debes internarte una y otra vez, y todo está reproducido a la perfección. Pero no sólo los gráficos son excelentes: la calidad del sonido es digna de una mención todavía más destacada, sobre todo si dispones de un sistema de altavoces 5.1.

Eso sí, el juego no destaca en cuanto a realismo ni verosimilitud de su sistema físico. Es frecuente que los enemigos exploten aparatosamente a escasos metros de tu nave sin que ésta sufra una simple sacudida, aunque eso son concesiones al espectáculo que se comprenden y, en el fondo, son bienvenidas: esto no pretende ser un simulador.

Campana y se acabó

Menos disculpable resulta la ausencia de modos de juego alternativos: todo se limita a una opción de partida instantánea que sirve, todo lo más, de entrenamiento. No se entiende que un juego así no tenga multijugador ni perspectivas (que se sepa) de un futuro parche que lo incluya. Como los juegos de hace cinco años o más, éste sólo tiene "entrenamiento" y "campaña". Así de triste.

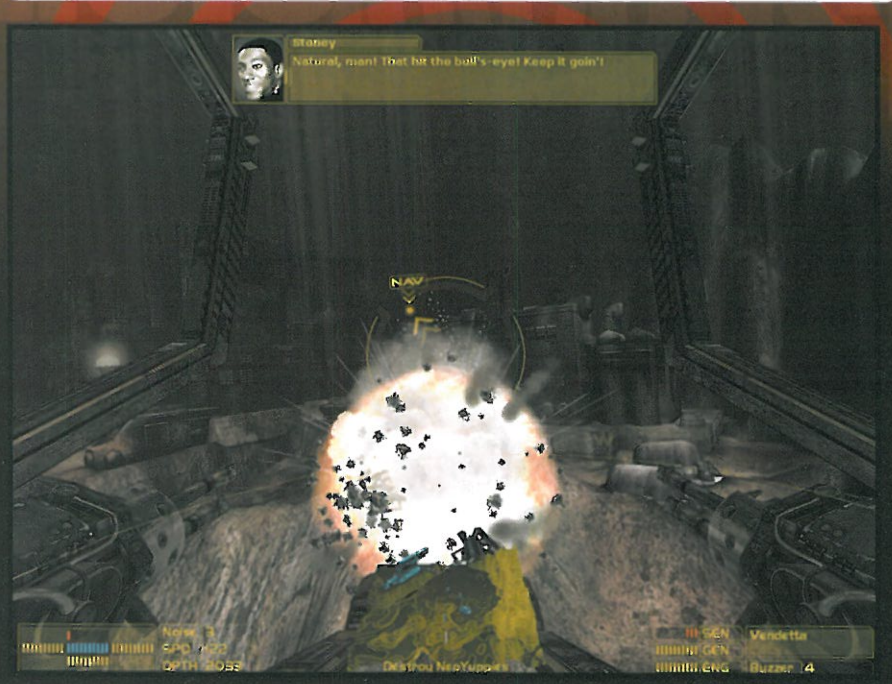
Por lo demás, el juego tiene su encanto y se deja jugar. Pero no creas que consiste en un feliz volar y disparar, también tiene muchas fases de tedioso hacer clic y leer.



Las misiones de escolta son bastante frecuentes.



No importa la profundidad; siempre hay luz.



Las explosiones bajo el agua son gráficamente preciosas.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Razorworks • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +3

FORD RACING 2

No dejes que las tácticas de marketing te llamen a engaño: **este** nuevo ***Ford Racing* tiene poco** o nada **que ver con el anterior**. En realidad, inaugura una **nueva** línea de **simulación automovilística**, por mucho que lleve un 2 colgado de la carátula.

Por S. Sánchez

El juego corre a cargo de Razorworks, una compañía que salió del anonimato gracias a unos excelentes simuladores de helicópteros. La voluntad de llegar a un público más amplio les llevó a aventurarse en el género de carreras con *Total Immersion Racing*. En él se esforzaron en programar una inteligencia artificial de los rivales sin apenas precedentes, y también dedicaron mucha atención a la física de los coches.

Pese a todo, el juego no acababa de funcionar, y *Ford Racing 2* es la forma que tiene Razorworks de decirle al mundo que han aprendido la lección, que esta vez sí están dispuestos a crear un simulador de carreras que entusiasme. Se trata, eso sí, de un producto multiplataforma, aunque (la excepción que confirma la regla) hay que reconocer que ha sido adaptado a PC de forma bastante adecuada. El único inconveniente es que su menú es de clara orientación consolera, pero todo lo demás está en su sitio y funciona como debe.

Extravagancia

Otro acierto más es la apuesta por un modelo de coches distintos a los que pudiste conducir en *Ford Racing 2001*. Olvídate de los conocidos Fiesta, Ka y Mondeo. Como en *Need for Speed*, en este juego se pilotan coches que no están al alcance de cualquiera. Eso incluye modelos repartidos en siete categorías, todos ellos de la marca Ford, pero todos con características que los hacen únicos.

Algunos son auténticas leyendas de la carretera, coches de cine (como el SVT, utilizado en varios rodajes) o prototipos de feria del automóvil. Muchos han experimentado ligeras modificaciones para adaptarlos a la competición en circuitos profesionales. Destacan los de la categoría Cliente, que son modelos tunados o los Stock, prototipos tipo NASCAR ideales para circuitos ovalados.

El pilar central del juego es esa variedad de automóviles y pruebas. Poco a



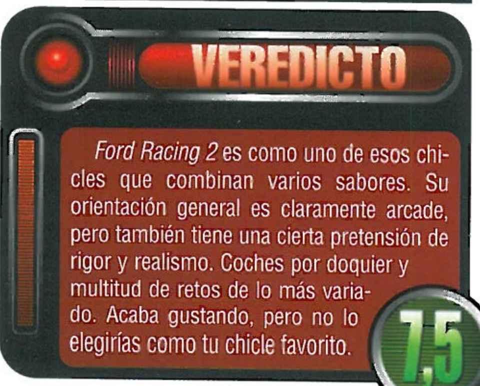
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

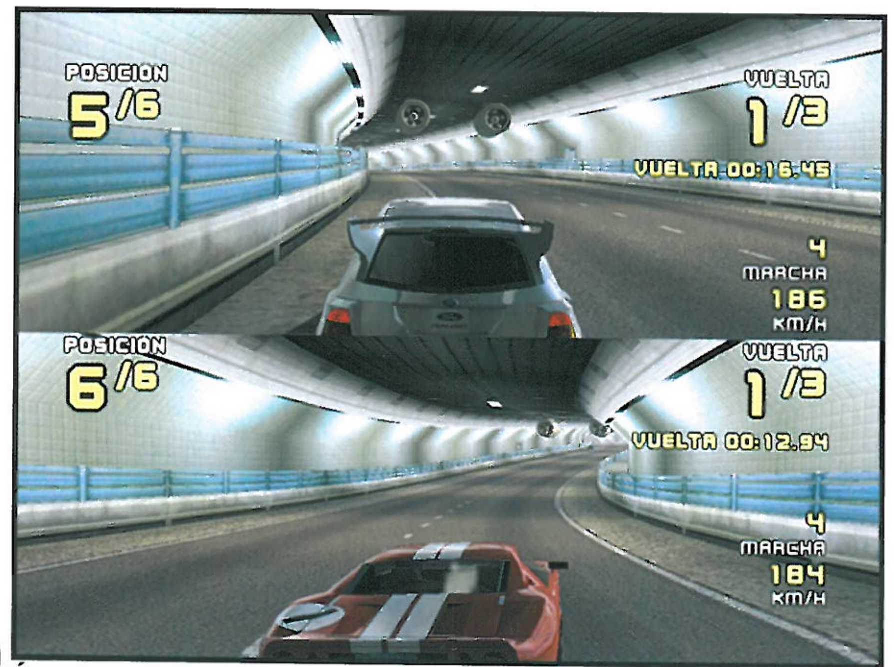
Web www.fordracing2.com



VEREDICTO

Ford Racing 2 es como uno de esos chicles que combinan varios sabores. Su orientación general es claramente arcade, pero también tiene una cierta pretensión de rigor y realismo. Coches por doquier y multitud de retos de lo más variado. Acaba gustando, pero no lo elegirías como tu chicle favorito.

7,5



Éste es el aspecto del apartado multijugador de Ford Racing 2.

MÁS VALE UNA IMAGEN

Estos son cuatro ejemplos de los tipos de pruebas (ocho diferentes) que deberás superar en *Ford Racing 2*. En este sentido, variedad no le falta al juego.

HABILIDAD
Debes pasar entre los conos. Saltártelos se penaliza con segundos de más que te dificultarán superar la marca mínima.



SEGUNDOS
Parecido al modo anterior. La diferencia es que, en lugar de pasar entre los conos, debes recoger unos relojes que te darán segundos extra.



DRAFTING
Tres vehículos deben ser eliminados, uno detrás del otro. Para hacerlo, debes permanecer unos cuantos segundos detrás suyo.



LÍNEA DE CARRERA
Un hueso duro de roer. Todos sabemos de la importancia de permanecer en la buena trayectoria, pero estar obligado a ello ya es otra cosa.



poco, vas desbloqueando el acceso a nuevas categorías con coches nuevos. Si superas una prueba con un modelo determinado, podrás contar con él más tarde en las partidas multijugador.

Los objetivos o pruebas concretas que vas asumiendo incluyen desde ganar las típicas carreras contra coches similares al tuyo o rebajar una marca determinada a pruebas de habilidad y conducción precisa. Entre las más originales, destacan las basadas en ir eliminando contrarios situándote unos segundos a su rebufo o el reto de llegar a meta en un tiempo que se hace insuficiente a menos que vayas cruzando puntos concretos que otorgan segundos extra.

El pilar central de Ford Racing 2 es la variedad de automóviles y pruebas

Prueba superada

Todo está recreado a la perfección y con un nivel de detalle que no llega al del último *Need for Speed* pero tampoco está nada mal. Los circuitos son variados y están llenos de vida, con multitud de elementos que parecen destinados a captar tu atención y se hacen muy de agradecer.

Parece que Razorworks se ha sacado la espina creando un juego completo y con suficiente empaque. Aun así, algunos detalles se han quedado en el tintero, y son el tipo de cosas que separan un buen juego de un clásico.

De entrada, se hecha de menos un modelo de daños convincente. Tal vez se deba a estrictas directrices de Ford, pero los coches son intocables, no hay forma de hacerles un simple rasguño. Todo lo más, puedes llegar a ver algunas chispas que saltan de tu carrocería, pero nada te impide apurar una frenada estampándote contra una valla protectora. Las consecuencias son nulas.

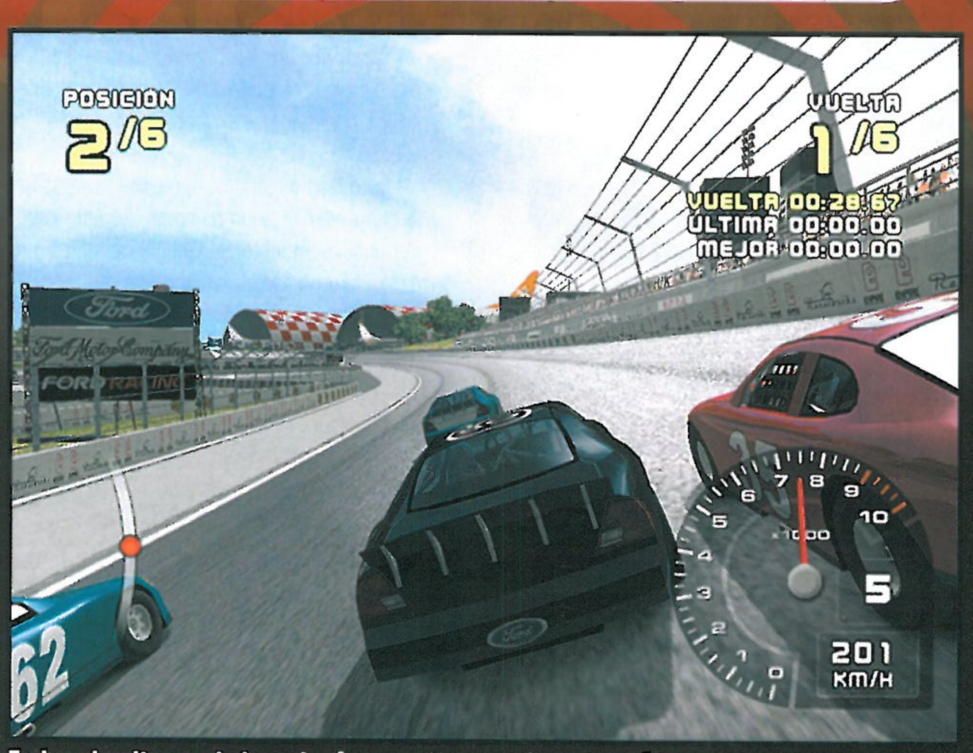
Tampoco hubiese estado nada mal un modo multijugador que fuese más allá de la algo pobre opción de pantalla partida. Pero lo peor es que, pese a su amplia oferta de coches y pruebas, *Ford Racing 2* se hace repetitivo. Que hayan optado por un estilo de conducción bastante arcade no debería ser impedimento para que el juego ofreciese algo más que carreras. Las opciones de optimización del vehículo, por elementales que sean, siempre aportan buenos alicientes a los aficionados, y aquí brillan por su ausencia.

La categoría de prototipos es una de las más atractivas.



Desfile de coches tunados cruzando el Golden Gate.

Tal vez haya que valorar que el simulador de Razorworks se edita a un precio muy competitivo, aunque cabe preguntarse si el hecho de ahorrarnos unos euros justifica que nos conformemos con menos de lo que podría haber ofrecido.



En los circuitos ovalados, el más pequeño error se paga carísimo.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Cauldron • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 44,90 € • **PEGI:** +18

CHASER

Puede que los países del Este **sean parientes pobres** de la Unión Europea. **Pero** *Kreed, Hidden & Dangerous 2* o este *Chaser* demuestran que **en algo sí pueden dar envidia** a franceses, alemanes o españoles: **la capacidad para crear juegos de acción** originales y ambiciosos.

Por J. Ripoll

Soy adicto a la serie *Buffy, cazavampiros*, no puedo evitarlo. Durante los primeros episodios sólo tenía ojos para su maquillaje cutre, los escenarios de cartón piedra y esos efectos especiales antediluvianos. Pero luego, poco a poco fui dejando de prestar atención a tan aparatosos defectos para centrarme en la historia, los personajes, los diálogos y unos mensajes más profundos de lo que parece.

Me pasa lo mismo con *Chaser*. Al principio, todo parecía alimento para la más grande de las carcajadas. Enemigos que atravesaban paredes o esperaban estáticos mi previsible entrada en alguna habitación, niveles de diseño imposible en los que te desesperas de las veces que acabas en callejones sin salida. Y como guinda, sus gráficos, de lo más variado: van del espanto a la excelencia en lo que dura un parpadeo. Pero tras todo este caparazón de imperfecciones se esconde un juego fascinante que empieza, eso sí, como tantos otros, con un héroe amnésico al que todos quieren matar.



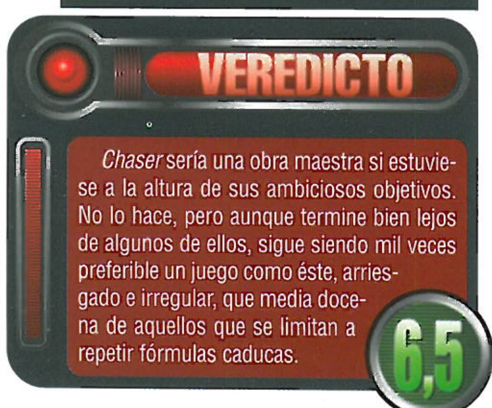
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 650 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	236 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.chasergame.com



VEREDICTO

Chaser sería una obra maestra si estuviese a la altura de sus ambiciosos objetivos. No lo hace, pero aunque termine bien lejos de algunos de ellos, sigue siendo mil veces preferible un juego como éste, arriesgado e irregular, que media docena de aquellos que se limitan a repetir fórmulas caducas.

6,5

Recuperando los sentidos

Del argumento, sólo diré que te lleva por Marte y diversos escenarios de un planeta Tierra de lo más ciberpunk. Allí, como buen desmemoriado, eres víctima de una serie de visiones reveladoras sobre tu pasado. La novedad es que dichos flashbacks aparecen en mitad de los combates, con lo que quedas expuesto por unos momentos a los disparos (más acertados de lo deseable) de unos enemigos que siempre buscan sorprenderte por la espalda.

Pero las novedades, como las desgracias, siempre vienen acompañadas. En este caso, por el sorprendente abanico de objetivos que debes asumir: desde custodiar algún edificio a asesinatos selectivos de políticos, pasando por las inevitables misiones de infiltración. Estas últimas son las peor resueltas del juego, ya que necesitarían una buena IA, y la de *Chaser* está lejos de serlo.

Aunque en algunas fases no llevas armas, en el resto cuentas con más de las que necesitas: en torno a 20. Todas presentan un acabado hiperrealista y resultan muy similares entre sí. Las fases en que mejor se disfruta este pequeño arsenal son las del llamado Modo Adrenalina, un *bullet time* a la eslovaca en el que las acciones se ralentizan para que puedas afinar puntería y esquivar balas ajenas.

Aun así, que nadie espere ver en *Chaser* al sobrino, hijo o nieto de *Max Payne*. A lo sumo, pariente lejano y sin acreditar. De todos modos, el motor gráfico utilizado, de creación propia, sí ofrece algunos excelentes



El Marte de *Chaser* nada tiene que envidiar al de *Desafío total*.



Muchas veces cuesta distinguir dónde están los enemigos.

UN GRAN REGALO

Como los seis mapas multijugador que incluía el juego original se antojaban pocos dada la aceptación de dicha modalidad, Cauldron ha colgado en Internet cinco adicionales. Éstos son los mejores.



BASE ÁRTICA

Un nivel hecho para jugar en CTF en el que lo mejor es el efecto de la nieve, que limita mucho la visión, y la posibilidad de contar con un rifle de francotirador con mirilla térmica.

UN MAL LUGAR

Debes robar un cuaderno o proteger a quién lo tenga, según el bando elegido. Y todo, en edificios con grandes ventanales susceptibles de ser hechos pedazos.



SOLAR EN OBRAS

Sin duda, el escenario preferido para admiradores de *Counter Strike*. Edificios derruidos, helicópteros a punto de marchar y mil y una esquinas en las que sorprender al enemigo.



detalles: el maravilloso efecto del agua, algunas texturas reflectantes y la creación de inmensos escenarios que mueve con fluidez el más humilde de los ordenadores.

Para públicos lejanos

El otro aspecto sorprendente del juego es la calidad de sus mapas multijugador. En Eslovaquia (su país de origen) ha igualado en popularidad al mismísimo *Counter Strike*. El sistema de partidas es similar: mucha tensión, movimientos calculados y escenarios perfectos para estrategias variadas siempre en equipo. En España, probablemente tendrá más dificultades para arraigar, dada la escasez de servidores y la poca expectación que ha despertado su lanzamiento.

Pero no pasa nada, porque *Chaser* sobrevive a sus defectos menos por la experiencia on line que por su aventura en solitario. Destaca la forma en que se desarrolla su historia, llena de giros y bien calculadas sorpresas. Éste es un juego en el que las secuencias de vídeo no son incomodísimos adornos, sino capítulos necesarios para poder disfrutar de unas misiones que tal vez no destaquen por separado pero sí funcionan como conjunto.

Destaca la forma en que se desarrolla su historia, llena de giros y sorpresas

En eso *Chaser* recuerda mucho, salvando las distancias, a *Deus Ex*. Uno y otro prueban que un género como éste también puede contar historias apasionantes sin necesidad de tecnología de vanguardia. Pero mientras el primero forma parte de la mejor página del videojuego, el segundo se queda en bastante menos por unos defectos técnicos demasiado llamativos para que los pasemos por alto.



Las armas potentes sólo son recomendables para grandes distancias.



Éste podría ser perfectamente un nivel de *Deus Ex*.



Fíate de tu instinto: detrás de una ventana es muy posible que haya alguien.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Yeti Studios • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

Rage era una compañía británica de **bien ganado prestigio**. Hizo **juegos excelentes** y otros horribles, pero la mayoría combinaron aciertos y errores a partes casi iguales. Es el caso de la versión de ***Gun Metal*** para Xbox. Ahora **llega a** nuestros **PC de la mano de Yeti Studios**.

Por J. Ripoll



GUN METAL

War Transformed

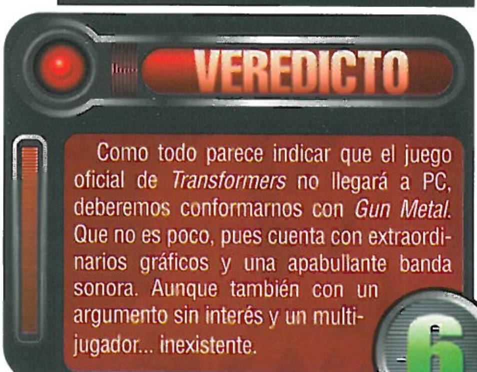
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 900 MHz	PIII 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.yetistudios.com



Sí, se trata de una conversión. Primero pasó por la plataforma de Bill Gates y ahora aterriza en los ordenadores con sistema operativo de Bill Gates. Pero esta vez, y ojalá sirva de precedente, el que juega último juega mejor. Porque la versión PC de *Gun Metal* es un espectáculo visual tremendo, asequible para ordenadores de gama media y sin las terribles caídas de rendimiento que se sufría al jugarlo en la consola verdinegra.

Y eso que esta versión incorpora nuevos efectos de luz, explosiones y cielos hiperrealistas y, por encima de todo, un alter ego revitalizado. El protagonista, Havoc Suit, ha ganado en polígonos y definición. Eso da un aspecto aún más imponente a este robot de 10 metros de altura con capacidad para transformarse en un avión de combate. Su doble personalidad le convierte en el principal atractivo de un juego que acaba necesitando algunos más.

Batallas en el llano

Estamos en el futuro. La Tierra se ha quedado sin recursos. La gente huye. Su destino: Helios, un planeta que es lava, nieve, agua y hierba, que ve el Sol siempre salir o ponerse. Un sitio demasiado bello para ser escenario de una guerra como la que se lleva a cabo. Por suerte, los escenarios permanecen inalterables a cuantas explosiones se produzcan. El césped, verde. La nieve, blanca.

En este vergel se desarrolla una guerra imposible. Por un lado, montones de naves y robots de origen alienígena; por otro, modestia aparte, la última esperanza para la humanidad. No será fácil. Son muchos y tienen buena puntería. Pero tampoco es imposible, ya que siempre atacan de la misma forma y puedes combatirlos con un arsenal que le haría la boca océano a más de un presidente del Gobierno con delirios belicistas.

Pero, ya sabes, tu mejor arma es conocer tus limitaciones. La más importante, el tiempo que pierdes al transformarte de avión a



Cuando andes por el prado, ten cuidado con los pobres animaluchos.



No, polígonos no les faltan a personajes y vehículos.

EL TESTAMENTO

La compañía británica Rage se vio obligada a cerrar sus oficinas a mediados de este año, pero algunos de sus miembros, conscientes del potencial tecnológico y comercial que había detrás de *Gun Metal*, decidieron fundar una nueva empresa, llamada Yeti Studios. La primera misión de ésta sería adaptar el juego de robots de combate a PC (ya habían sido editadas las versiones Xbox y PS2). Y la otra, aprovecharse del motor gráfico creado para dicho juego y licenciarlo, vendiéndoselo a otras compañías y desarrollando un par de juegos de los que aún no se ha hecho un anuncio oficial.





Las explosiones nada tienen que envidiar a las de *Halo* o *Max Payne 2*.



Los escenarios están poblados por edificios y máquinas.

Gun Metal es un espectáculo visual tremendo, asequible para ordenadores de gama media

robot. Son unos valiosos segundos expuestos al fuego enemigo, una concesión demasiado brutal para un juego con elevado, a veces desquiciante, nivel de dificultad.

Al menos, el control del personaje resulta sencillo y muy funcional. Mientras que el robot se maneja como un héroe cualquiera de juego estándar en tercera persona, nada de sofisticaciones a lo *MechWarrior*, el avión es algo más complicado, similar a los cazas de *Battlefield 1942*. Su principal problema es la lentitud con la que ejecuta algunos movimientos, un detalle que se paga muy caro cuando está acosándote ejército y medio de enemigos.

El quid de la cuestión

Gun Metal tiene un problema. Bueno, tiene más, pero uno es grave. Sus niveles son demasiado planos. Como si fuese un juego de estrategia en 3D reconvertido, los edificios que atacas o defiendes están siempre ubicados en explanadas, preciosas, sí, pero explanadas. Las montañas, al fondo. Decorando. Se miran, pero no se pisan.

Lo que sí se mira, se pisa y se olvida son los robots y edificios enemigos. Todos ellos son unos nada memorables hijos del metal. Los desarrolladores no tenían demasiadas ganas de exprimirse la imaginación, y tampoco les quitaba el sueño contar una historia. *Gun Metal* tiene un argumento que se queda en simple enunciado. No hay escenas de vídeo que lo ayuden a avanzar ni intento alguno de contar una trama a través de unas misiones cuyos objetivos (ataque o defensa) parecen más idóneos para unas utópicas (por inexistentes) partidas multijugador. Una lástima.

Pese a todo, no te dejes llevar por esta última ola de defectos: el juego garantiza unas cuantas horas de entretenimiento antes de que el sopor llame a tu puerta. Sus gráficos, la diversión de sus primeras misiones y la calidad de la banda sonora (empañada por un doblaje nefasto) son lo mejor de un juego irregular. Seguro que no es la despedida soñada por Rage, la compañía que firmó uno de los mejores y más infravalorados juegos de acción de los últimos años: *Hostile Waters*.





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Ascaron • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

El Descubrimiento dejó América hecha unos zorros, **sin apenas población** indígena (se murieron de viruela... o los mataron) **y con tipos con parches** y pata de palo infestando sus aguas y asaltando sus puertos. **Échale la culpa a Colón.**

TORTUGA

Piratas del Nuevo Mundo



Por J. Font

Parece que a Ascaron ha puesto la directa. Su productividad en los últimos tiempos se ha desbordado: muy pronto van a coincidir en el mercado varios juegos de gestión comercial con el sello de esta compañía. El antecedente directo en lo referente a comercio y ambientación marítima era *Port Royale*, y ahora le llega el turno a *Tortuga*. Ambos se sitúan en el Caribe de la edad de oro de la piratería, aunque este último aparca la gestión pura y dura para centrarse en cañonazos y abordajes.

El juego ofrece cuatro campañas ambientadas en distintos periodos cuyo objetivo central es conquistar una serie de ciudades. Para hacerlo, debes obtener el permiso de los gobernadores del país bajo cuya bandera navegas, y eso sólo es posible cumpliendo con éxito una serie de misiones secundarias. Estos encargos suelen consistir en transportar gente, capturar piratas y bucaneros (algunos con nombre ilustre) o conseguir una "patente de corso" para atacar a los barcos de cierta nacionalidad. Todo esto te reporta lo que necesitas: fama y dinero.

Vendo barato

Se trata de un juego de orientación bélica, pero obliga a tener en cuenta varios aspectos de pequeña gestión. El más importante es la barra de moral de los tripulantes de tu flota. Si ésta desciende demasiado (por ejemplo, por un reparto injusto de botines o unas bodegas poco surtidas de víveres y ron) puedes sufrir un motín. Eso hace necesario desarrollar algo de actividad comercial no siempre lucrativa, ya que tus muchachos tienen el paladar fino y no aceptan comer cualquier cosa.

Así que el juego tiene su trajín. Vas de un lado a otro cumpliendo objetivos hasta que tu gobernador te permita tomar una ciudad. Por suerte, el tiempo se puede acelerar pulsando la barra espaciadora. Durante las travesías, vas topando con otros barcos o convoyes con los que puedes interactuar, ya sea con bandera blanca o a cañonazos.

Cuando se produzcan encontronazos violentos, debes empezar



Un repaso a la tablilla te permite saber el nombre de los piratas más buscados.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 900 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	X

Web www.ascaron.com/gb/gb_tortuga

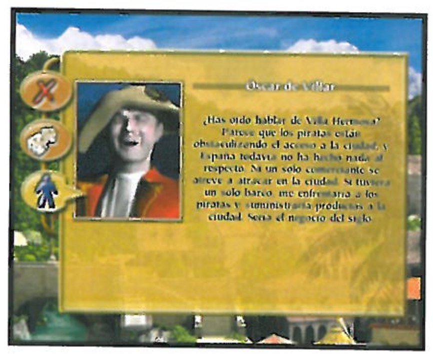


VEREDICTO

Tortuga es un juego algo más dinámico y asequible de lo habitual en los títulos de gestión naval. A diferencia de lo que ocurría en *Port Royale*, aquí la política y la guerra se desarrollan de manera fluida, lo que da algo de aliciente a este título divertido en su más que asumida modestia.

6





Las posadas son un buen sitio para conseguir información o apostar dinero.

por seleccionar con cuál de tus barcos atacas (si es que tienes más de uno). Cada barco dispone de tres parámetros: velocidad, número de cañones y tripulantes a bordo. Todos pueden funcionar con una tripulación mínima pero disponer de un número elevado de hombres es muy útil para defender la nave en caso de abordaje o para atacar barcos ajenos.

Una vez escogido el barco adecuado, llega el momento de entablar combate. Éstos se desarrollan en una especie de cuadrilátero limitado que puedes abandonar si las cosas no van del todo bien.

Se trata de un juego de orientación bélica, pero obliga a tener en cuenta varios aspectos de pequeña gestión

El silbar de las balas

Existen tres tipos de munición, cada una con su finalidad. Unas sirven para desarbolar al enemigo, otras para eliminar a los tripulantes que hay sobre cubierta y las terceras para destrozar el casco del barco enemigo. Esta riqueza de opciones te permite enfrentarte a enemigos muy poderosos con posibilidades de éxito.

Si bien es cierto que manejar un solo barco durante la batalla es más sencillo, en algunos casos encontrarás absurdo no poder emplear los cinco que posees (como máximo) ante un rival numéricamente superior. Para más inri, si eres derrotado, puede pasar que pierdas ese barco o que te saqueen las bodegas de toda tu flota. En fin, nada que no se resuelva con una huida a tiempo y una rápida visita a puerto para que reparen tu nave.

Tortuga es un juego de cañonazos en la línea de flotación, pero también de peloteo constante a los gobernadores de turno y de mucha navegación. En el nivel de dificultad más bajo, resulta rutinario de tan sencillo. En el más alto (hay cinco), la cosa se complica, pero queda desvirtuada porque siempre tienes la opción de darte a la fuga. Puede decirse que el juego tiene más variedad y gracia que su antecesor, *Port Royale*, pero, pese a todo, le falta un hervor.

HUNDIR LA FLOTA

Ser un gran almirante no es fácil. Ten siempre presente que, cuanto menos culo enseñes a tu enemigo, menos podrá pateártelo.

MUNICIÓN

Antes de empezar el combate, debes decidir el tipo de proyectiles a emplear y si vas a abordar al rival. Si cambias de munición durante la batalla, no podrás disparar durante unos instantes.

VIRAJES

Una vez has disparado, le toca el turno a tu enemigo hasta que recargues. Vira el barco para ofrecerle la menor superficie de impacto posible. Intenta maniobrar para aprovechar los cañones de ambos lados.

VIENTO

Intenta mantener tu proa en la dirección del viento para desplazarte deprisa. Aprovecha los tiempos de carga del rival para ponerte en paralelo (tus disparos serán más efectivos) y dispararle.

SAQUEOS

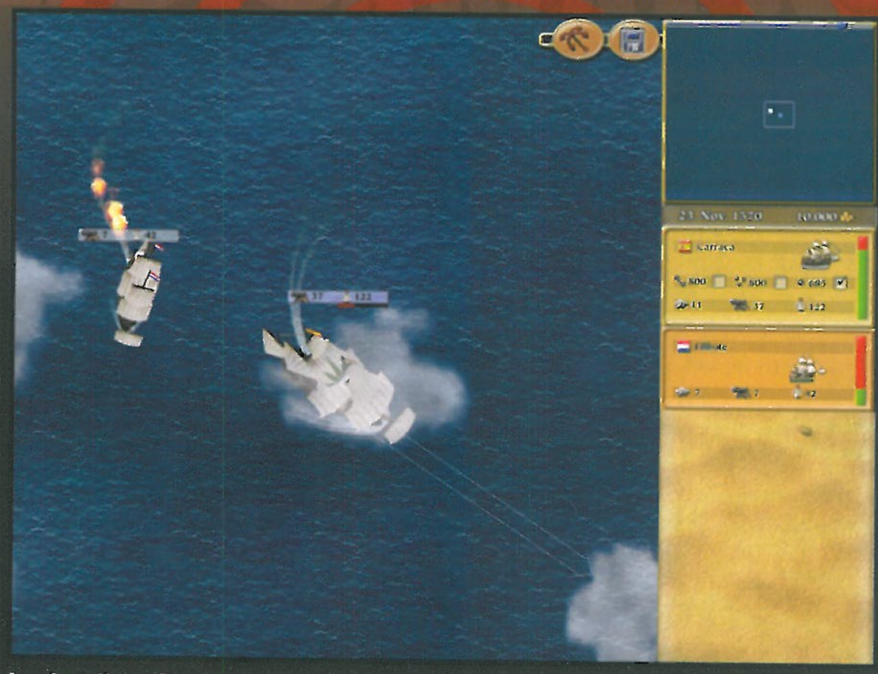
Has ganado la batalla, así que llega el momento del abordaje. Puedes vaciar sus bodegas y apoderarte de sus cañones y munición. También puedes unir el barco a tu flota y venderlo en el próximo puerto.



En las ciudades se puede interactuar con varios edificios.



No debes descuidar el comercio, ya que te da reputación ante el gobernador.



Las batallas sólo se pueden afrontar con un navío de tu flota.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Plastic Reality • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 36,00 € • **PEGI:** +12

KOREA Forgotten Conflict

Comandos en Corea. **La idea promete**. Se trata de viajar en clave interactiva a **una guerra olvidada por los videojuegos** y casi sepultada en los libros de historia. Aunque, **vistos los resultados, cabe preguntarse** si el viaje **valía la pena**.

Por X. Pita

Parece mentira, pero un videojuego español, *Commandos*, ha creado escuela y le llueven los imitadores. *Desperados* y *Robin Hood* se apuntaron en su día a la clonación apresurada del juego de Pyro, y ahora le llega el turno a este *Korea: Forgotten Conflcit*.

La aportación de Plastic Reality a esta fórmula ya un tanto explotada consiste en crear un entorno 3D. El invento funciona sólo a medias. El paso a un entorno más detallado debería traer consigo nuevas posibilidades estratégicas, pero esto no acaba de ser así.

Un juego como el que nos ocupa, en el que debes resolver una serie de objetivos manejando a varios individuos (médico, experto en explosivos, etc.), debe ser ágil y fácil de controlar. Aquí, el sistema de cámaras no se caracteriza por su agilidad (más bien todo lo contrario) y el control es mejorable. Además, la dificultad del juego es demasiado elevada.

Pero tal vez el mayor defecto sea la inteligencia artificial de los enemigos, que a veces raya en el surrealismo. Hice una prueba situando a uno de los comandos a dos palmos de un soldado rival. Tras localizar al intruso, el malo se dedicó a contemplarlo durante un minuto para, pasados treinta segundos más, coserlo a tiros. El comportamiento colectivo del enemigo también es pura ciencia ficción: ataqué por dos frentes y, en vez de reagruparse, las unidades rivales permanecieron impávidas en sus posiciones.

Ser o no ser

Pese a sus defectos, hay ciertos hallazgos en el juego, sobre todo un sistema de iconos bastante eficaz y un telón de fondo realmente sugerente. Pero a duras penas compensan las carencias de *Korea*. Queda para la posteridad la idea, la intención, lo que pudo ser y realmente no ha sido. Quizás en un futuro próximo algún otro estudio tome como referencia este intento de Plastic Reality para servir, esta vez sí, un juego redondo.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

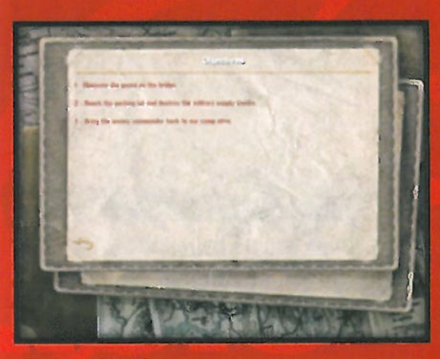
Web www.koreaforgottenconflict.com



VEREDICTO

Buen intento de situar un juego de comandos en un conflicto poco conocido. Pero el telón de fondo y la ambientación no aseguran un buen videojuego. *Korea* decepciona, sobre todo, por los gráficos, una mala gestión de las cámaras y lo deficiente de la inteligencia artificial.

5



El tipo de misiones recuerda mucho a las de la saga *Commandos*.



He aquí la prueba: un soldado enemigo que se lo piensa mucho antes de disparar.



Los escenarios están generados en unas completas tres dimensiones.

Por J.J. Cid

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Montecristo • **EDITOR:** Nobilis Iberica • **PRECIO:** 34,90 € • **PEGI:** +3

ACADEMIA DE ESTRELLAS

Has ganado el *OT* de turno **y tu meta es labrarte una carrera** en el mundillo discográfico. No, **no es otra "apasionante" ampliación** del universo Sims. **Montecristo roza el plagio** y se atreve a plantarle cara al producto estrella de Maxis.

Tras un sinfín de ampliaciones, el universo de *Los Sims* está a la espera de que por fin aparezca una secuela con todas las letras. Mientras ésta llega, como era de esperar, al juego de Maxis le ha aparecido algún que otro hermano bastardo no reconocido. Por lo menos, es de agradecer que juegos como esta oportunista *Academia de estrellas* no se limiten a copiar punto por punto y sin más el diseño de su "homenajeado".

En esta ocasión el personaje principal tiene un objetivo claro al que agarrarse. Tu tarea consiste, exclusivamente, en sacarle brillo a tus cuerdas vocales y convertirte en una estrella de la canción.

El camino a la cumbre

El diseño del juego sigue las pautas establecidas por el rey de los simuladores sociales. Tanto los menús como las acciones son similares a los del juego de Maxis. Se han reducido a dos las necesidades de tus personajes y se ha estructurado en pequeñas fases el transcurso del juego.

Tus avances en el juego pasan por ir aprendiendo nuevos pasos de baile y canciones. Para conseguir esto, debes contratar los servicios de diferentes profesores, cada uno con sus tarifas y exigencias. Una vez aprendas todo lo necesario, ya puedes hacer tu debut en el modo concierto, un espectáculo que puedes adaptar a tus gustos y preferencias modificando los juegos de luces, las coreografías y el repertorio de canciones.

Los escenarios están modelados en unas 3D reales, lo que posibilita un control total de la posición de la cámara. También se agradece el empleo de efectos de luces dinámicas, que influye positivamente a la hora de decorar tu hogar/ estudio.

Academia de estrellas puede resultar divertido para aquellas personas que echaban de menos un objetivo concreto en *Los Sims* y que disfruten vistiendo y peinando grotescamente a sus personajes. Está correctamente realizado y su arsenal de canciones populares hará las delicias de los amantes de los recopilatorios veraniegos.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

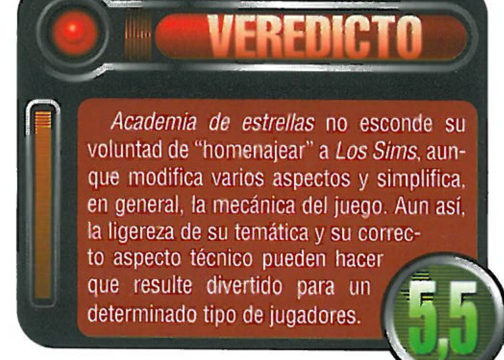
Idioma

Textos de pantalla	(bandera de España)
Voces	X

Web www.montecristogames.com



Todo lo que aprendas habrá que exhibirlo luego en los conciertos.



VEREDICTO

Academia de estrellas no esconde su voluntad de "homenajear" a *Los Sims*, aunque modifica varios aspectos y simplifica, en general, la mecánica del juego. Aun así, la ligereza de su temática y su correcto aspecto técnico pueden hacer que resulte divertido para un determinado tipo de jugadores.

5,5


Ya tienes la posibilidad de crear un triunfito a tu gusto.



No todo es trabajar duro en la vida del artista.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Rebellion • EDITOR: Vivendi Universal • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +16

JUDGE DREDD

Dredd vs Death

Por J. Ripoll

Hace seis años el juez Dredd debutó en el cine de la mano del inexpresivo Stallone. Ahora ataca en el frente virtual, y lo hace con un juego desarrollado por una compañía de prestigio (Rebellion), pero que por desgracia no funciona.

Empieza la función. Y lo hace en clave de drama: con un tutorial obligatorio. Te recuerda cómo saltar, agacharte o emplear pistolas y municiones varias. Te indigna y te aburre, porque podrías habértelo ahorrado, pero al menos pasa pronto. Luego aterrizas en Mega-City One, que es el plató donde se desarrollan unas peripecias que podrían servir de póstumo (e innecesario) homenaje a Charles Bronson.

Un ejemplo: la primera misión. Detén a pacíficos manifestantes que sólo llevan un arma: su pancarta. ¿Cómo? Te acercas a uno, pulsas el botón de acción, esperas a que se agache, vuelves a pulsarlo y arrestado queda. Dredd es mal amigo del silencio, por eso, tras cada detención, suelta una frase del estilo "grave error, diez años". Pero la locuacidad del juez no va pareja con su capacidad para decir cosas de un cierto interés. Hazte a la idea de que vas a superar cinco fases con unas 40 detenciones por nivel y entenderás por qué te recomiendo apagar los altavoces.

Quédate en el cómic

La justicia sin violencia es utopía, y más en este juego. Son muchos los delincuentes que responden a tiro limpio a tus intentos de hacer que la ley prevalezca. Debes darles caza con la ayuda de armas variadas (que no originales) siguiendo las tan socorridas flechas de dirección y accionando alguna que otra palanca. Los niveles son grandes y están poblados por peculiares ciudadanos y monstruos tan faltos de polígonos como de inteligencia.

Judge Dredd da la sensación de ser un producto de serie B, pobre técnicamente y un tanto desaliñado. Sus limitaciones hacen imposible sacar adelante misiones de escolta, pues el trabajo en la IA aliada es aún peor que el de la enemiga. Las opciones multijugador no resuelven el desaguisado pese a que incluyen un modo cooperativo e incluso bots.

Es improbable que esto sirva para convencer a la gente de que este título, tan irregular como desfasado en lo tecnológico, vale la pena.



Pasillos largos, zombis en llamas... La fórmula *Doom III* ya se plagia.



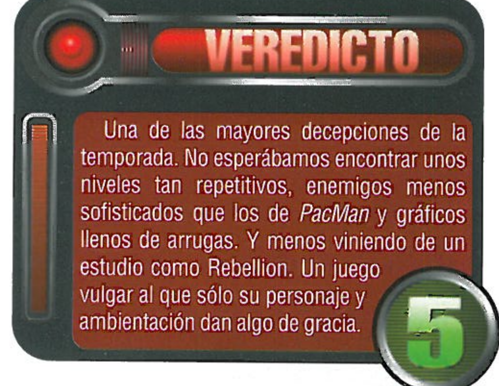
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.rebellion.co.uk/games-dredd-index.html



VEREDICTO

Una de las mayores decepciones de la temporada. No esperábamos encontrar unos niveles tan repetitivos, enemigos menos sofisticados que los de *PacMan* y gráficos llenos de arrugas. Y menos viniendo de un estudio como Rebellion. Un juego vulgar al que sólo su personaje y ambientación dan algo de gracia.

5



La inteligencia artificial de todos los enemigos es sencillamente kamikaze.

Por X. Pita

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Deep Red Games • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +3

VEGAS Make It Big

Ni parques de atracciones ni hoteles ni casinos, sino todo a la vez. ***Vegas: Make It Big* intenta convertirse en una ambiciosa síntesis** de los juegos estilo tycoon: lo mismo, pero más grande. **Hagan juego, señores**. Les espera la ciudad del pecado.

Deep Red Games ya había pasado por mi disco duro con otro de sus juegos: *Monopoly Tycoon*. Ahora repiten viaje y vuelven a este PC enseñando un nuevo proyecto que se nutre, precisamente, de gran parte de lo exhibido por su anterior criatura. Porque *Vegas* y *Monopoly Tycoon* comparten un par de cosas: motor gráfico y maneras de juego complejo. De todas formas, se trata de un modelo que, a causa de eso que se llama cambio en las tendencias del consumidor, va necesitando kilos de maquillaje y renovación.

Pero seamos justos, puesto qeu se ha renovado el motor y los gráficos son ahora más coloristas y están mejor acabados. A cambio, aumenta también el nivel de exigencia de hardware, ya que pasear por esta recreación virtual de Las Vegas tiene un precio. Para que te hagas una idea, cuesta más mover a los clientes de un casino que hacer caminar a los soldados de la demo de *Call of Duty*. Saca tus propias conclusiones.

La ciudad del pecado

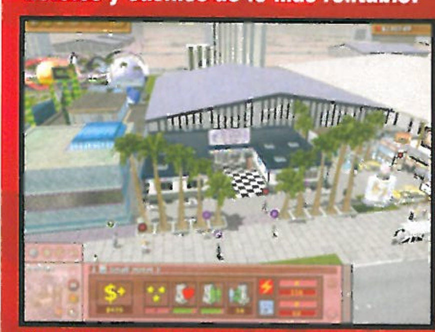
Sea como sea, hardware e incompatibilidades aparte, Deep Red Games se mantiene fiel a ese género que hoy ya casi tiene aire de reliquia: la gestión de grandes complejos. El caso es que este tipo de simulaciones empresariales tienen su público y el juego adapta la fórmula con seriedad y solvencia.

Como de costumbre, se trata de alternar construcciones diversas con decisiones de todo tipo. Al final, el objetivo es el de siempre: amasar la mayor cantidad de dinero posible evitando a toda costa los números rojos.

Por desgracia, a pesar de que el juego ha sido construido con dosis apreciables de mimo y entusiasmo, *Vegas* no cuenta con las novedades necesarias, tanto de concepto como de pura y simple estética. Deep Red Games no ha conseguido abrir una mínima brecha de innovación en el género, se ha conformado con que su juego de gestión nuevo modelo sea un tycoon más, uno de tantos. En consecuencia, gustará a los adictos a la fórmula y no despertará el menor entusiasmo en el resto de mortales.



El objetivo es crear un imperio de hoteles y casinos de lo más rentable.



Dando un paseo por el mapa puedes ver cómo evoluciona el emporio rival.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.vegasmakeitbig.com



VEREDICTO

Los juegos de gestión empresarial piden a gritos un cambio de enfoque, nuevos conceptos que los alejen de la rutina y el tedio. *Vegas: Make It Big* no consigue aportar nada de esto: cumple como tycoon resultón de los ya vistos y jugados cientos de veces, pero no va ni un paso más allá.

5



El juego exige un equipo bastante potente para tan pobres gráficos.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** KUJU Entertainment • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 42,95 € • **PEGI:** +16

Warhammer 40.000 FIRE WARRIOR

Sí, es **un juego con licencia Warhammer**. **Los que han dedicado** los mejores **años** de sus vidas a **colorear figuritas** para moverlas después por un campo de batalla **están de enhorabuena**: **ya tienen** su propio juego de **acción** futurista.

Por J. Ripoll

El juego empieza a lo grande, con unas escenas de vídeo dignas de la mejor producción de Blizzard. Además de brillantes, son necesarias para entender el conflicto interplanetario que acaba de abrir telón y que echará el cierre al cabo de 24 horas. Tienes 17 misiones para ejercer de robot redentor. Junto a otros colegas del metal, debes liquidar una incómoda rebelión terrestre mediante batallas a campo abierto, incursiones o enfrentamientos ante fabulosos enemigos de fin de fiesta.

Por supuesto, *Fire Warrior* aspira a venderse bien, así que es lógico que sea un juego multiplataforma. Lo malo es que, una vez más, los usuarios de la plataforma tecnológicamente más avanzada debemos conformarnos con un producto pensado para funcionar en la que menos lo está. Es decir, que tocan puntos de control, texturas de baja resolución y animaciones de saldo.

Otros problemas no son imputables al carácter multiplataforma del juego. Por ejemplo, los enemigos ni se inmutan al recibir los impactos. Siguen igual, como si les rozase el aire, hasta que, de repente, caen fulminados, no sabemos si víctimas de un síncope o de nuestra puntería. Esto hiere de muerte la credibilidad de los combates.

A piñón fijo

Tampoco ayuda que el juego se base en la lógica "llave azul abre puerta azul, llave roja abre puerta roja". Y claro, la llave se obtiene exterminando a todo bicho viviente, así que ya puedes ir olvidándote de rutas alternativas, misiones secundarias o demás adornos.

Es más, para que no te pierdas, el juego recupera la cada vez más popular flecha guía. Su presencia, junto a la de las misiones contra el cronómetro, da más ritmo a la aventura y te permite cruzar los niveles a toda pastilla, sin reparar en su apresurado diseño.

Al menos, el juego cuenta con opciones multijugador y variedad de armas y enemigos. No son malas virtudes, pero no logran rescatar un juego que sigue la filosofía del tobogán: empieza arriba y ya no deja de bajar.

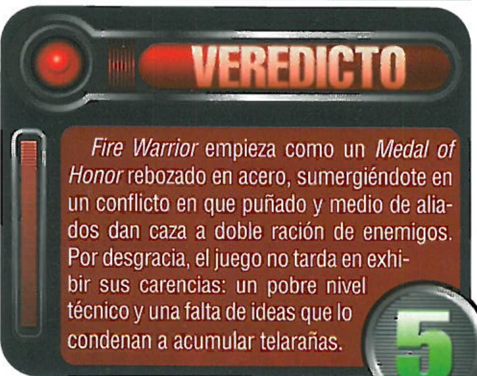

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.firewarrior.com


VEREDICTO

Fire Warrior empieza como un *Medal of Honor* rebozado en acero, sumergiéndote en un conflicto en que puñado y medio de aliados dan caza a doble ración de enemigos. Por desgracia, el juego no tarda en exhibir sus carencias: un pobre nivel técnico y una falta de ideas que lo condenan a acumular telarañas.

5


A tus aliados se les hace imposible tomar decisiones.


Así mueren los soldados enemigos. Al final caen fulminados.



Éste es uno de los escenarios más curiosos y atractivos del juego.



Por X. Pita



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 300 MHz	PII 500 MHz
Memoria RAM	32 MB	64 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	16 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Inglés	
Web	www.neighbours-from-hell.com	

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Jowood • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 19,90 € • **PEGI:** +3

Prepárate a vivir **una sit-com cafre**, con **situaciones que son puro disparate**, bromas de todo a un euro **y risas enlatadas**.

UN VECINO INFERNAL



Un *vecino infernal* deja un inconfundible regusto a videojuego de los de toda la vida, con su estética cercana a los dibujos animados y sus situaciones delirantes. En él, asumes el papel del protagonista de un extraño *reality-show* televisivo que consiste en hacerle la vida imposible a un vecino para que la audiencia permanezca fiel al programa.

Se trata de un punto de partida curioso pero que pronto se hace un tanto repetitivo, sobre todo por lo limitado de las bromas pesadas de que dispones (unas seis por escenario) y la excesiva linealidad de su desarrollo, que hace que siempre acabes realizando acciones casi idénticas.

Como producto amateur gratuito de los que analizamos en la sección Zona Underground, este vecino cantamañanas pasaría el examen con nota alta. Pero como juego comercial, no da la talla.



RUGBY 2004

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports
EDITOR: Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

Sí, **esto es rugby**. Un enjambre **de jugadores embarrados** hasta las cejas corriendo **tras** una díscola **pelota amelonada**. **Ideal para** rebozarte en **el barro**.



Por D. Valverde

Después de la interesante versión 2001 de este simulador, muchos pensábamos que esta nueva entrega iba a suponer un salto cualitativo. Nada más lejos de la triste realidad. Esta edición es una verdadera calamidad, un título indigno del altísimo nivel que suelen tener los juegos de EA Sports. A pesar de ofrecer bastantes modos de juego y de contar con licencias oficiales, no se acerca en absoluto a lo que se supone que debe ser una simulación fidedigna. Su aspecto gráfico es pobre, las animaciones de los jugadores resultan bochornosas, los modelados son paupérrimos y la física de la pelota no ha mejorado nada con respecto a lo ya exhibido en la entrega anterior.

En cuanto a jugabilidad, muy poco puede decirse en su favor. El desarrollo de las jugadas produce una alarmante sensación de caos, y tanto el complejo control de los jugadores como la embarullada interfaz de jugadas estratégicas acaban siendo lastres de consideración que lo hacen casi injugable. Duele decirlo, pero no ofrece casi nada de lo que se le puede (y debe) exigir a un simulador deportivo de hoy en día.

4,5





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	4	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	www.easports.com/game/rugby2004	

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Ensemble Studios • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 34,99 € • **PEGI:** +12

Age of Mythology THE TITANS

Por J. Font

Estos tipos resisten. Será cuestión de llamar a la Séptima Flota.

Una pena que se hundiese la Atlántida (si es que se hundió). En **la mítica isla que custodiaba el acceso al Atlántico**, vivían dioses, titanes y otras criaturas mitológicas **con extraños poderes y** una **tendencia incurable a inmiscuirse** en los asuntos terrenales.

La expansión de *Age of Mythology* viene cargada de buen combustible lúdico: una civilización nueva, los atalantes, y su correspondiente campaña. Durante el desarrollo de esta última, debes recurrir a una serie de alianzas puntuales, lo que implica que manejas más de una civilización y debes adaptarte a distintos estilos de juego.

Con la nueva civilización, debuta un dios adicional, Kronos, y seis dioses menores (los titanes) con sus magias y mejoras. Gracias a ellos, puedes transportar los edificios de un lugar a otro o dañar con artes mágicas las construcciones enemigas. Estas nuevas opciones se unen a la interesante posibilidad de trasladar las unidades de forma automática, algo que sin duda va a dar mucho juego en las partidas multijugador. Tampoco faltan nuevas unidades que puedes convertir en héroes si acumulas la suficiente experiencia. El juego es ahora más democrático que nunca: incluso los campesinos pueden convertirse en héroes.

Poca sustancia

Todas estas novedades son bienvenidas, aunque sólo 12 misiones nuevas un año después de que apareciese el original parecen poco, muy poco. En el modo fácil, eso equivale a un par de tardes de juego, aunque por suerte hay tres niveles más de dificultad, con lo que el juego gana en interés para jugadores curtidos y pacientes. Las novedades en cuanto a estilo de juego se reducen prácticamente a cero, jugar con los atlantes y su puñado de unidades nuevas es el único aliciente. Llevarse al ejército de Kronos a los servidores del juego y enzarzarlos en apasionantes partidas multijugador es una interesante experiencia que tal vez justifique la compra de esta un tanto limitada expansión.


Difícilmente doblegarás a un titán sin ayuda de la magia.



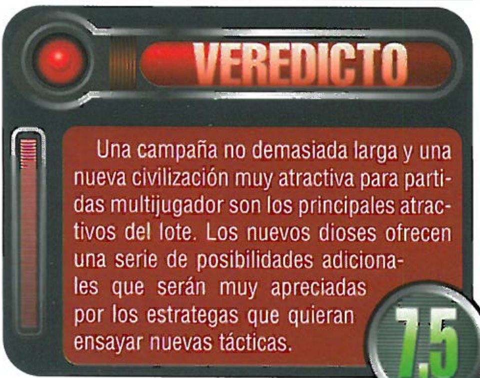
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 733 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.microsoft.com/games/titans



VEREDICTO

Una campaña no demasiada larga y una nueva civilización muy atractiva para partidas multijugador son los principales atractivos del lote. Los nuevos dioses ofrecen una serie de posibilidades adicionales que serán muy apreciadas por los estrategas que quieran ensayar nuevas tácticas.

7,5


Los titanes son unos tipos duros de pelar. Además, se rodean de chusma.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Maxis • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +7

Por J.J. Cid

Los Sims MAGIA POTAGIA

Pudo tener su gracia acompañarlos de vacaciones. Resultó divertido **cuidar sus mascotas**. Incluso **nos distrajimos** con sus devaneos **con la prensa rosa**. Pero **a estas alturas, hace falta mucha magia** para que sus gracias vuelvan a convencernos.

El universo sims crece, crece y no para de crecer. La lista de expansiones para el juego del genial Will Wright empieza a recordar a la de los reyes godos o las conquistas de la insaciable Nuria Bermúdez. Colocar a estos seres en situaciones curiosas tiene su punto de diversión (y, por qué negarlo, también de crueldad) y prueba de ello es que estas expansiones se venden como rosquillas. Pero todo tiene su límite. Lo que nos hizo gracia una vez puede convertirse en motivo de impaciencia y bostezo cuando las expansiones se acumulan y las novedades escasean.

En esta ocasión, el nuevo pretexto para que volvamos a mirar por la ventana de la vida de los sims es que los muy infames quieren aprender magia. Sí, lo sé, suena realmente emocionante, pero no lo es tanto cuando ya te has dado un hartón de llevarles de vacaciones o verles ir al baño.

Turismo mágico

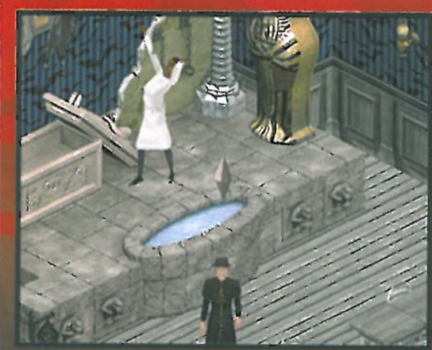
Como es norma habitual en las últimas expansiones, se ha añadido un barrio nuevo a la ciudad. Su nombre es Ciudad Mágica, y allí se reúnen todos los sims con algún tipo de cualidades para lo paranormal. Tú, cual acólito del gran Tamariz, tienes que hacerte con una varita mágica, un libro de conjuros e ingredientes extraordinarios para lanzarte a la aventura.

La mecánica del juego es similar a la ya vista en la expansión anterior, *Los Sims: Superstar*. Tienes que relacionarte con los habitantes de Ciudad Mágica, realizar actuaciones y conseguir lo necesario para realizar trucos cada vez más espectaculares. Como novedad, se han incluido los denominados duelos mágicos (curioso reto entre magos) y una nueva moneda que cuantificará tu avance como hechicero: la magimoneda.

En fin, que a este paso vamos a necesitar bicarbonato a espuertas para curarnos de tanta indigestión de sims. *Magia potagia* no convencerá más que a los seguidores más acérrimos de la serie.



Para llegar a ser un buen mago, te hará falta mucho entrenamiento.


En las actuaciones es necesario demostrar todo lo que has aprendido.



Ciudad Mágica es un inmenso parque temático habitado por seres extravagantes.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 500 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	16 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: X
- Internet: X

Idioma
- Textos de pantalla: (bandera de España)
- Voces: X

Web www.lossims.com

VEREDICTO

Magia potagia es la última de una larga lista de expansiones para la saga más rentable del mundo del PC. Pero tanto añadido debería tener un límite. Cualquier excusa no vale para sacar más jugo a una fruta ya demasiado exprimida. Estas últimas gotas sólo harán felices a los fans más incondicionales de la saga.

5,5

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Maxis • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 19,95 €• **PEGI:** +3

SimCity 4 HORA PUNTA

Por X. Pita

El nuevo desastre alienígena consigue efectos de lo más espectaculares.

SimCity es **una saga que no conoce límites**, por algo **ha llegado a la cuarta edición** conservando toda su frescura. Y, por si quedaba algún escéptico, **Maxis se saca una expansión** de debajo de la manga. **Se llama *Hora punta*** y es tan buena como el juego original.

La regla se suele cumplir al dedillo: una expansión es buena si su hermano mayor, el juego original, también lo es. Claro que hay excepciones. A veces, raras veces, el alumno aventaja al maestro y los añadidos suelen superar al título primitivo por varios cuerpos de ventaja. Es el caso de *Battlefield* y su *Road to Rome*. Claro que parir un apéndice implica una serie de ventajas: los desarrolladores saben qué es lo que falla y qué es lo que funciona. El resto suele ser pan comido.

Maxis ha hecho precisamente eso: poner el ojo sobre *SimCity 4* y pensar qué podría mejorar en un juego que ya de por sí se había hecho un rincón entre los grandes. Y *Hora punta* hace honor a su nombre: añade un poco más de estrés y tráfico loco a las inmensas y desmadradas urbes de *SimCity*.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://simcity4.ea.com

Congestión urbana

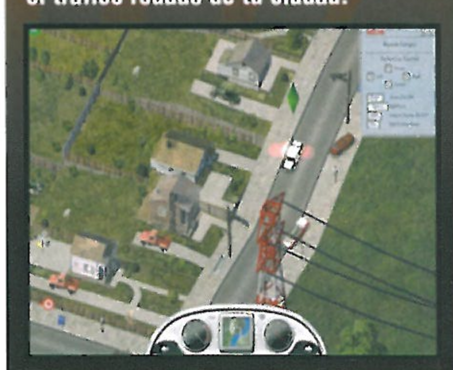
Las novedades introducidas son de consideración. La expansión hace especial hincapié en el tráfico rodado de la ciudad, así que no podían faltar nuevas opciones de transporte. Y las hay: desde vehículos propiamente dichos a estructuras que ayudan a mejorar la fluidez (pasos elevados, avenidas, etc.).

Pero lo que destaca en *Hora punta* son las misiones de conducción. Haciendo un solo clic sobre un vehículo (tanques, coches de policía o trenes), asumes un reto determinado. En realidad, estas submisiones son una especie de juego dentro del juego en el que asumes diferentes roles. Puedes, por ejemplo, convertirte en un ladrón, o en un policía que debe capturar al malhechor y conducirlo posteriormente a la cárcel. La oferta se completa con 50 nuevos tipos de estructuras y un amplio abanico de nuevos desastres.

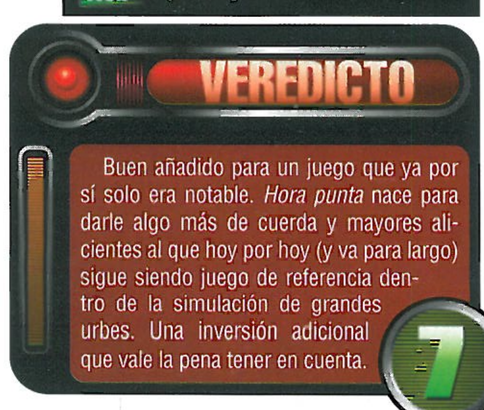
Hora punta es, en líneas generales, un producto correcto, complejo y con un acabado a la altura de lo exigible. Sus cambios no afectan directamente a la jugabilidad, pero sí aportan alicientes para que los seguidores de la saga queden convencidos de que (esta vez al menos) han gastado bien su dinero.



Hora punta hace especial hincapié en el tráfico rodado de tu ciudad.



Basta un solo clic para participar en las misiones de conducción.





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Digital Reality • **EDITOR:** Wanadoo • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

Una expansión con poca cuerda **que nos lleva** al último escenario de la estrategia 3D: **la inmensidad del Cosmos**.

HAEGEMONIA

The Solon Heritage

Por J. Font



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.haegemonia.com



Haegemonia fue uno de los pocos títulos que intentaron competir con *Homeworld* en el terreno de estrategia 3D ambientada en el espacio exterior. Su propuesta pasaba por añadir elementos de gestión detallada del día a día y vastos escenarios comunicados a través de agujeros interestelares. Tantos ingredientes acabaron convirtiéndolo en un juego algo disperso.

Esta expansión se limita a añadir 12 nuevas misiones individuales (que ni siquiera hilvanan una campaña) y 15 más para el modo multijugador. En ellas se solventan deficiencias gráficas y el desequilibrio militar y tecnológico entre las tres facciones en combate. También aporta nuevas habilidades (como el espionaje) y un puñado de naves y héroes de nuevo cuño. Como expansión, sabe a muy poco. Algo más interesante resulta, si no tienes el original, comprar por 10 adicionales el pack que incluye *Haegemonia* y esta expansión.



CASINO INC.

The Management

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Hothouse Creations
EDITOR: Konami • **PRECIO:** 20 € • **PEGI:** +12

¿Te quedaste con ganas de algo **más** de gestión azarosa y corrupción a gran escala? **Aquí tienes**: *Casino Inc.* **se expande**.



Por G. Masnou

Suele decirse que las expansiones son ocasión inmejorable para perfeccionar y pulir errores pretéritos, pero en la mayoría de casos, los desarrolladores se conforman con añadir nuevos elementos con el único fin de prolongar la vida útil del título original. Éste es el caso de *The Management*, expansión del irregular *Casino Inc.* Aumenta la oferta de componentes que funcionaron (nuevas ciudades, atracciones, mesas de juego, elementos decorativos, clientes, personal del casino y variedad de objetivos a llevar a cabo) sin molestarse en corregir ninguno de los defectos que lastraban el juego.



Ni la confusa interfaz ni el defectuoso sistema de cámaras han sido corregidos y otro tanto puede decirse del incómodo control y el poco adecuado (por excesivo) nivel de dificultad. Tal vez los incondicionales de *Casino Inc.* le encuentren algún aliciente, pero el resto de mortales deberían abstenerse de desenfundar la cartera.

4



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	X

Web www.casinoincgame.com



ACCIÓN

Por J. Ripoll






¿Demasiado real?

La polémica es el vecino plasta del que los videojuegos son incapaces de librarse. Estos días, vuelve a hacer de las suyas. Un controvertido mod va a poner al jugador en la piel de las personas que quedaron atrapadas en el World Trade Center el 11 de septiembre de 2001. Se basará en el motor gráfico de *Unreal Tournament 2003* y puedes obtener información sobre él en www.kinematic.org/911.html. Allí, sus tres autores afirman que se trata de un homenaje a las víctimas de los atentados.

Puedes creerles o no. Lo cierto es que están trabajando en algo serio, lejos de chistes de mal gusto al estilo *Postal*. Aun así, han sido despreciados por las páginas oficiales de *UT2003*, lo que les ha obligado a alojar su web en un servidor alternativo. *911 Survivor* tal vez no se publique nunca. O tal vez lo haga y resulte ser un fiasco. Pero de momento ya ha planteado un debate de indudable interés: ¿Dónde está el límite? ¿Existen acontecimientos reales que los videojuegos deberían abstenerse de adaptar? Todos conocemos juegos de éxito basados en la Primera o la Segunda Guerra Mundial, en las de Irak o en Vietnam, y nadie ha cuestionado su conveniencia o su grado de fidelidad. Sin embargo, este mod se enfrenta a una muralla de prejuicios. Y lo hace en una época en la que la desgracia ajena es líder de audiencia en las televisiones de todo el mundo. Si vamos a reflexionar sobre lo inmoral que es convertir la desgracia en espectáculo obsceno, reflexionemos. Pero, por favor, que esa reflexión sea sincera y no se circunscriba al ámbito de los videojuegos. ■

Un controvertido mod va a poner al jugador en la piel de las personas que quedaron atrapadas en el World Trade Center

jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA



Por J. Font

Tu turno

Los estrategas nostálgicos vamos a tener nuevas oportunidades de decir "te toca", como en el parchís. Vuelve la estrategia por turnos, y vuelve con fuerzas renovadas. Un inventario rápido nos confirma que *UFO: Aftermath*, *Warlords 4: Heroes of Etheria* o la expansión de *Disciples II* van a darle la espalda al tiempo real para volver a la fórmula pausada y cerebral por excelencia.

Algunos juegos recientes han conseguido una cierta síntesis entre profundidad estratégica e innovaciones tecnológicas y conceptuales, pero siempre habrá un tipo de jugador que volverá al sistema de turnos en busca de decisiones comprometidas y tácticas elaboradísimas. Los juegos citados en el párrafo anterior demuestran que esa tendencia existe, aunque la verdad es que todos ellos son secuelas o expansiones de títulos que ya triunfaron en su día. Por eso, quizás el futuro de los turnos haya que buscarlo en un juego que combina este añejo sistema con ideas bastante inovadoras: *Silent Storm*.

Siempre habrá jugadores que volverán al sistema de turnos en busca de profundidad

En este simulador bélico ambientado en la Segunda Guerra Mundial, analizado en este número, los gráficos tridimensionales conviven con una discreta dosis de rol y combates por turnos. En el papel de líder de un grupo de fuerzas especiales, debes infiltrarte para hacerte cargo de objetivos de envergadura de la manera más discreta posible. La clave es aprovechar al máximo las habilidades de los hombres escogidos para la ocasión. El juego pretende aprovechar al máximo las 3D del escenario al permitir que las acciones de los personajes lo modifiquen en profundidad. No pierdas de vista este título. ■



j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou



Ficción creíble

En julio de 2001 Electronic Arts puso en marcha un ambicioso proyecto que pretendía revolucionar el mundo del entretenimiento on line. Se trataba de crear la aventura gráfica más inmersiva posible haciendo que el juego formase parte de la realidad cotidiana del jugador. Una serie de mensajes de móvil y correos electrónicos relacionados con la historia del juego debían ayudar a que el usuario se sintiese de verdad parte de una elaborada conjura criminal. Por desgracia, *Majestic* no acabó de funcionar por varias razones. Entre ellas, un pobre servicio de atención al cliente, una dificultad bajísima y un muy pobre nivel de ventas iniciales que hicieron que el juego fuese abandonado prematuramente.

Los franceses de Lexus Numerique van a seguir la senda de Majestic con In Memoriam

Sin embargo, el concepto tiene su interés. Los franceses de Lexus Numerique siguen en parte la senda de Electronic Arts con *In Memoriam*, un thriller plagado de asesinatos en serie, esoterismo y cultura *hacker* que pretende optimizar los resultados obtenidos por *Majestic* simplificando la fórmula original. No hay que pagar una cuota mensual y la dosis de realidad queda reducida a enigmáticos mensajes en el buzón de tu correo electrónico y visitas a páginas webs creadas especialmente para la ocasión.

Se trata de una fórmula joven que necesitará tiempo para desarrollar todo su potencial, como pasó en su momento con los universos persistentes on line. Con un poco de suerte, los juegos futuros inspirados en esta interrelación entre realidad y diversión virtual serán tan perfectos que harán que nos cueste diferenciar dónde termina una y empieza la otra. Sí, exactamente como le sucedía a Michael Douglas en la excelente película *The Game*, de David Fincher. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra

Vuelve Codemasters

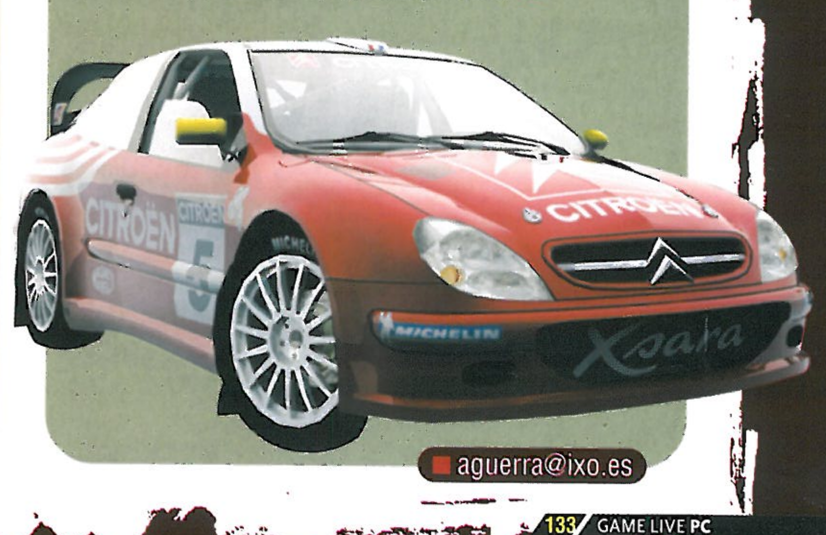
No son muchos los juegos de carreras cuyo nivel de popularidad hace que sean esperados por todo tipo de usuarios. Pero Codemasters parece haber dado con la fórmula mágica: somos legión los que contamos los días que faltan para la salida de la versión PC de *Colin McRae Rally 04*. Y el caso es que ni siquiera sabemos cuántos días van a ser, a pesar de que los usuarios de consolas ya lo disfrutan.

¿Por qué tardan tanto estas conversiones? Acaban llegando, pero cuando lo hacen, suelen dejarnos un cierto regusto amargo, el que da saber que muchas compañías de distribución nos consideran jugadores de segunda. Sólo nos compensa la idea de que, tal vez, la nuestra será la mejor versión. O "tendrá más opciones". O "incluirá auténtico juego on line". Toma nota, Codemasters.

Como consuelo, nos queda el lanzamiento en PC de *Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulation* la próxima primavera. El juego que sorprendió por la inclusión de su modo historia volverá con 56 circuitos (de Montmeló a Laguna Seca, pasando por Tokio), 35 coches y un flamante modo multijugador, además de docenas de campeonatos mundiales y licencias de Ford, Mitsubishi, Mercedes, Subaru, Jaguar, Opel o Audi.

Somos legión los que contamos los días que faltan para la salida de la versión PC de Colin McRae Rally 04

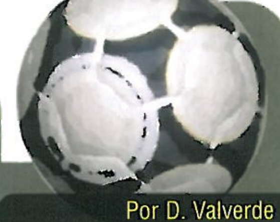
Como llevan más de un año preparándolo, sabemos que su intríngulis narrativo girará en torno a 12 pilotos que se eliminarán sucesivamente en distintas competiciones hasta alcanzar el Masters Grand Prix. El nivel de detalle de *Pro Race Driver* se verá triplicado hasta alcanzar más de 12.000 polígonos por personaje. La promesa de que la historia se irá desgranando al más puro estilo cinematográfico casi nos llama tanto la atención como el Aston Martin que se podrá conducir. Tomamos buena nota, Codemasters. Gracias por todo. ■



aguerra@ixo.es



DEPORTES



Por D. Valverde

Fusión total

EA Sports va a subirse este otoño al carro de los juegos de gestión futbolera. Tras el éxito del cada vez más añorado *PC Fútbol* (Dinamic) o *Championship Manager* (Sports Interactive) y los sonoros naufragios de *Soccer Manager* (Zeta, 2002) o *Manager de Futbol* (Planeta, 2001), ambos desarrollados por los alemanes de Heart Line, llega *Total Club Manager 2004*. El primer intento (*Total Club Manager 2003*) mereció críticas funestas que disiparon en parte la enorme expectación inicial, pero esta secuela llegará con un as bajo la manga: la llamada "*football fusion*". Es decir, una "fusión total" entre simulador y manager, entre *FIFA 2004* y *TCM 2004*.

FIFA 2004 y Total Club Manager 2004 ofrecerán una síntesis total entre simulación y manager

Por primera vez, podrás jugar cualquier partido del manager utilizando el simulador. Y no sólo eso: podrás formar tu sideral equipo de Beckhams y Ronaldinhos a base de gestión creativa en *TCM 2004* y exportarlo a *FIFA* para jugar contra tus amigos o en los distintos torneos de un solo jugador. También podrás exportar a *FIFA 2004* un club de *TCM 2004* que no haya sido incluido en el exitoso simulador de EA, porque *TCM 2004* dispondrá de la abrumadora cifra de 50 ligas (incluida la española, claro está), 30 ligas más que su hermano. Ahí es nada. Un producto potenciará las cualidades del otro de forma que se produzca una síntesis a priori perfecta entre simulación y gestión. Eso sí, esperemos que tan prometedora característica no haga que *TCM 2004* acabe convirtiéndose en una especie de expansión de *FIFA*. El manager de EA Sports debería tener suficiente entidad por sí mismo. Veremos. ■

d.valverde@ixo.es



ROL



Por J.J. Cid



Reglas 3.5

Hace un par de años, anunciábamos la salida de *Pool of Radiance* haciendo hincapié en que era el primer juego en adaptar la tercera edición de las reglas de *Dungeon & Dragons*. Desde entonces, ese conjunto de reglas se ha ido depurando poco a poco, modificando aspectos incongruentes de su edición inicial. El principal consistía en que era fácil explorar sus límites para encontrar una serie de "vías rápidas", pequeños subterfugios con los cuales se aceleraba muchísimo el desarrollo del personaje. Este tipo de triquiñuelas estropean los juegos, porque la esencia del verdadero rol consiste en hacer que tu personaje crezca poco a poco y con dificultad.

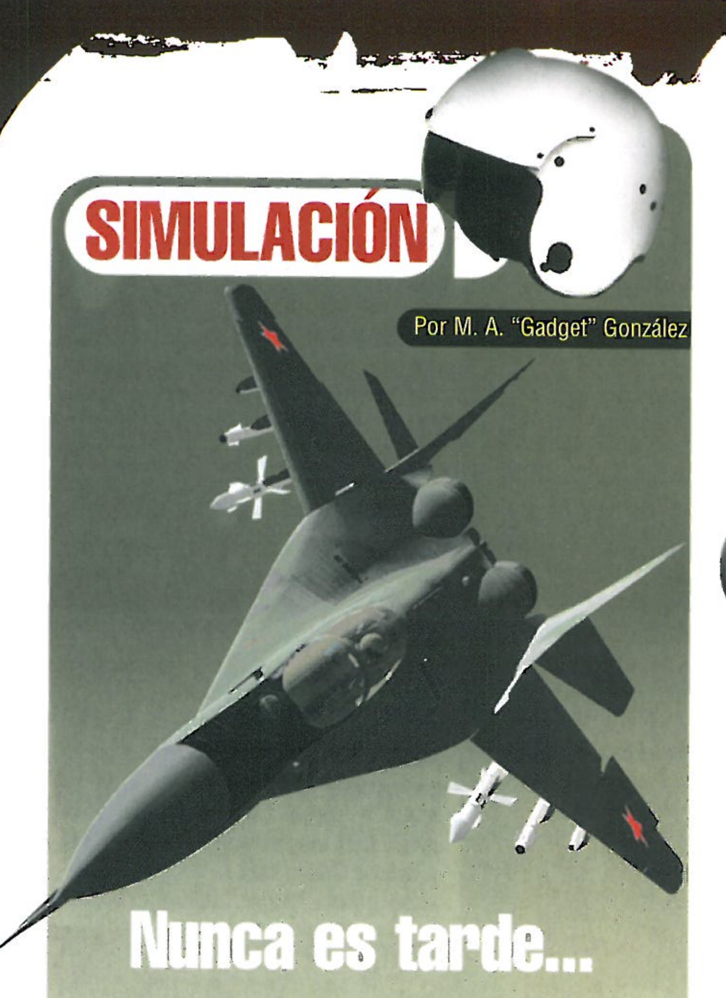
Wizards of the Coast ha sacado una nueva edición de las reglas D&D y ya hay un juego de PC que hace uso de ellas

Wizards of the Coast ha sacado una nueva edición de las reglas *D&D*. Y, como no podía ser de otro modo, ya hay un juego de PC que hace uso de ellas: *The Temple of Elemental Evil*. ¿Cambia la inclusión de estas reglas el desarrollo general del juego? No debería. Esto no significa que los cambios introducidos sean nimios, que no lo son, sino que los cambios no deberían hacerse notar, porque el rol debe crear una ilusión de realidad alternativa, no ser un sistema cerrado regido por reglas demasiado visibles. Es el *dungeon master* el único que debería conocer en profundidad los intríngulis de las nuevas reglas, y como esa función suele asumirla el ordenador, asunto zanjado.

Ahora se puede discutir si la proliferación de decimales en estas reglas es una estratagema comercial de Wizards of the Coast para vender más libros. Pero lo cierto es que si un sistema de reglas no cumple su cometido lo mejor es revisarlas, así que damos la bienvenida a este *D&D Reloaded*. ■

jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN



Por M. A. "Gadget" González

Nunca es tarde...

No sin polémica, acaba de hacerse pública la demo del simulador de combate más esperado de la temporada, *Lock On: Modern Air Combat*, también conocido como *LOMAC*. Nuevamente, vuelven a enfrentarse los intereses de las grandes compañías, los de los desarrolladores que trabajan para ellos y los de los aficionados que esperan ávidos los nuevos productos.

Esta vez la decisión corporativa de retrasar sin motivo aparente el lanzamiento de la tan prometida demo de *LOMAC* ha sido la causa de no pocos acaloramientos entre sus futuros pilotos y de alguna que otra campaña organizada contra Ubisoft, la empresa editora. Esta presión de los aficionados más activos, ejercida sobre los desarrolladores, ha dado lugar incluso a filtraciones de versiones beta del programa y el lanzamiento de demos extraoficiales. Finalmente, el 29 de septiembre pasado se publicó la demo oficial, que incluye varias misiones para el A-10 Warthog y el MiG-29 Fulcrum. Los ansiosos aficionados se han apresurado a desarrollar sus propios *plug-in*. Tras apenas unas horas de prelanzamiento extraoficial, ya se podían descargar programas como el *Lock-On Manager* (http://www.checksix-fr.com/news/commentaire.php?action=view&ID=3386), un editor básico de misiones y una gran variedad de nuevos escenarios multijugador.

La decisión de retrasar la demo de LOMAC ha sido causa de no pocos acaloramientos

Lo que en esta ocasión ha quedado claro es que los pilotos virtuales de reactores, en sequía desde el lanzamiento de *Falcon 4.0* y *Su-27 2.5*, ya han elegido su nuevo simulador. Por una vez, todos están satisfechos, ya que la acogida de *LOMAC* no podía haber sido mejor. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

Ni tanto ni tan calvo

Este año Terra se hizo cargo de la fase clasificatoria de los World Cyber Games, de la que debían salir los integrantes de la selección española. Parecía un buen síntoma: al menos aseguraba una mayor difusión del evento.

La primera novedad ha sido que, por primera vez, se pagaba una inscripción (15). No es que sea una fortuna, pero si cobras, lo mínimo que puede perdírsete es que organices el torneo con la máxima profesionalidad. Pues bien, si alguien siguió la retransmisión por Internet (en los servidores de Terra) de las últimas rondas elimatorias vería que dejaba bastante que desear. Sólo funcionaba a ratos y, para colmo, no era posible acceder a información de ningún tipo sobre horarios, participantes o resultados.

Y eso no fue todo a juzgar por los mensajes subidos de tono que pueden encontrarse en el foro oficial del torneo. Según algunos usuarios, la fase previa fue un auténtico desastre organizativo y se adoptaron decisiones deportivas muy discutibles. El personal de Terra Juegos (al que consulté para conocer de primera mano su versión de los hechos) reconoció que algunas de las cibersalas en que se desarrollaron las primeras rondas no reunían las condiciones adecuadas, pero rechazó de plano que se produjesen irregularidades de cualquier tipo. En concreto, explicaron que los participantes que se clasificaron para la final de manera directa, sin jugar, no lo hicieron por invitación de los organizadores, sino porque no tenían rivales inscritos en sus comunidades autónomas. Al menos, todos coinciden en que las finales fueron un éxito organizativo y de público y (por encima de polémicas y cruces de acusaciones) Terra promete aprender de la experiencia y hacerlo mejor el año que viene. ■

El foro de los World Cyber Games está lleno de comentarios un tanto salidos de tono sobre la organización



s.sanchez@ixo.es

Ya no hay excusa: **ningún juego es demasiado caro** si se le espera lo suficiente. De acuerdo, **comprar novedades siempre resulta tentador**. Pero no está de más bucear en las cubetas de línea económica **para** hacerte, **meses después**, con las que se escaparon en su día.

PACK MVM 2003





A esto se le llama tirar la casa por la ventana. Diez juegos por poco más de lo que antes eran tres billetes verdes. Toma nota y no te marees: *Half-Life*, *V-Rally 2: Expert Edition*, *Runaway: A Road Adventure*, *Sid Meier's Civilization 2*, *PC Atletismo: Edición de oro*, *Real War*, *The House of the Dead*, *Football Generation*, *World War II: Battle of Britain* y la *Edición 20 Aniversario* de *Dragon's Lair*. Es decir, carreras, acción, aventuras, estrategia, deportes y simulación. ¿Dices que no te lo crees? Bueno, muchos de estos juegos ya tienen algo de tiempo a cuestas, pero FX los ha reunido para sacarles algo más de rentabilidad antes de que vayan a parar a los museos virtuales. Pero eso no quita que algunos de ellos sean excelentes y merezcan muchas segundas oportunidades. Un ofertón monumental, un lujo para tu disco duro y para tu bolsillo.

LOS SIMS MEGADELUXE





¿Preparado para un triple menú de simulación social? Este lote Sims de lujo incluye el juego original, dos de sus primeras expansiones, *Más vivos que nunca* y *House Party*, el Sims Editor y un kit de decoración asiática y africana. Si echas cuentas, verás que el centímetro cuadrado de simulación social e intromisión marujil en vidas ajenas te sale bastante bien de precio.

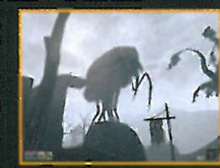
El juego te pone al frente de esa colección de minúsculos seres con vidas desastrosas que sin duda conoces (no por casualidad es uno de los títulos más vendidos de la historia del software lúdico para PC), y los lotes de expansión añaden nuevos decorados y situaciones para que a tu universo simulado en miniatura no le falten detalles ni pretextos para las sonrisas y las lágrimas.



CONFLICT: DESERT STORM

Un notable juego de acción táctica para todos los públicos que lleva la infiltración en terreno enemigo a un desierto tan hostil como realista. Bastante recomendable.
Género: Acción · Precio: 17,95 €

MORROWIND, GAME OF THE YEAR

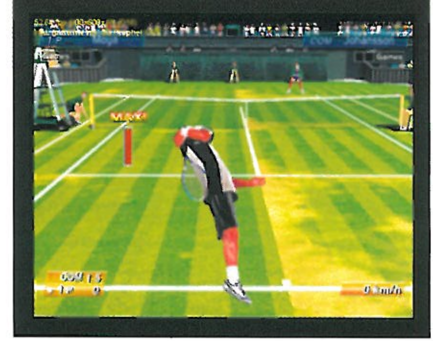


El tercero de la saga *The Elder Scrolls* acompañado por las expansiones *Tribunal* y *Bloodmoon*. Sólo disponible en las tiendas de la cadena Centro Mail.
Género: Rol · Precio: 19,95 €

SEGA TOTAL



Virtua Tennis, *Crazy Taxi* y *Sonic 3D*. O, lo que es lo mismo, tres notables conversiones de juegos de consolas en el mismo lote. *Sonic 3D* es una puesta al día de los saltos y cabriolas del puercoespín virtual más célebre y *Crazy Taxi* es un arcade de conducción completo, colorista y desmadrado, pero el plato fuerte de este menú es sin duda *Virtua Tennis*, uno de los simuladores deportivos más precisos y con más capacidad de crear adicción que hemos jugado en mucho tiempo.



¡SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos...Telf.................

Dirección..

Población..............................C.P........................Provincia.....................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales., tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



LOS COMANDOS CON DOBLE EME DE PYRO STUDIOS VUELVEN A CORRETEAR POR LA PANTALLA DE TU PC. SI ALGUNA DE SUS ELABORADAS MISIONES DE INFILTRACIÓN Y EXTERMINIO SELECTIVO SE TE INDIGESTA, ÉCHALE UN VISTAZO A NUESTRA EXHAUSTIVA GUÍA DE CAMPAÑA, CARGADA DE CONSEJOS E INDICACIONES PRECISAS.

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

CONSEJOS GENERALES

El objetivo de esta guía es explicarte cómo realizar los objetivos de las misiones de las tres campañas de *Commandos 3*. Siempre que ha sido posible, hemos optado por darte información detallada y concreta sobre las acciones a realizar. Sin embargo, algunas misiones tienen un diseño flexible, con varias opciones válidas, y su desarrollo depende tanto de lo que tú hagas como de la forma en que reaccionen tus enemigos. En uno y otro caso, debes empezar por seguir una serie de normas generales que funcionan en la mayoría de situaciones del juego.

SÉ CONCIENZUDO

Examina bien el mapa antes de comenzar cada misión. Lee las indicaciones que te ofrecemos y localiza cada uno de los objetivos en el mapa. Guarda la partida con frecuencia, cada vez que logres algo útil o importante.

SÉ PRUDENTE

Utiliza el modo "cubrir posición" siempre que sea posible cuando dejes a tus hombres solos mientras das órdenes a uno de ellos. Las zonas elevadas te permitirán cubrir mejor un área. Controla muy bien la munición de que dispones y registra los cuerpos de los enemigos caídos para apoderarte de la suya siempre que sea posible, aunque eso suponga retroceder.

SÉ EQUILIBRADO

No cometas el error de pensar que alguno de tus hombres es claramente mejor que los demás. A diferencia de lo que ocurría en juegos anteriores de la saga, no basta con hacer avanzar al boina verde en solitario. Esa táctica sólo da resultados en misiones muy concretas, cuando este personaje se encuentra solo.

SÉ DISCRETO

Cuando tengas que eliminar a múltiples enemigos y puedas ocuparte primero de uno o varios de forma silenciosa, hazlo y oculta los cuerpos. Vigila bien los lugares donde vas a ocultarlos antes de hacerlo: nunca se sabe si una patrulla podría pasar por allí. En las misiones en que no importa que suene la alarma, puede resultar práctico que un enemigo encuentre un cadáver y dé la alarma: conseguirás que los soldados que hay dentro de los edificios salgan y podrás entrar sin demasiados problemas. Eso sí, tendrás que ser mucho más precavido al moverte o eliminar enemigos.

SÉ PRÁCTICO

Ahórrate heroicidades innecesarias. Recurrir al rifle y eliminar a tus enemigos desde una distancia prudencial es siempre recomendable. En esta guía te indicamos cuándo es imprescindible liquidarlos a todos para superar la misión. Si no es el caso, ni siquiera lo intentes, ábrete paso, cumple con los objetivos y deja al resto de rivales en paz.

SÉ ASTUTO

En las misiones con contador de tiempo, examina la situación antes de empezar y reinicia la misión si lo consideras necesario. Si tienes dudas sobre si hay o no enemigos cerca, pulsa F5 y se te mostrará su situación con iconos rojos. En algunos mapas hay salidas difíciles de localizar, pero la tecla F7 te descubrirá las puertas que tienes en pantalla.

PASO A PASO

PRIMERA CAMPAÑA

STALINGRADO

ELIMINAR AL FRANCOTIRADOR

1 Uno de los edificios que da a la plaza tiene una bandera negra sobre la puerta. Es una casa de dos plantas de la que sale de vez en cuando un soldado ruso que será abatido por un francotirador oculto. Para acabar con él de forma segura, debes meter a Duke (tu francotirador) en este edificio, subir a la primera planta y apostarte en una de las ventanas que dan a la plaza.

2 Sé paciente. Cuando tu enemigo se mueva de la posición que ocupa para obtener mejor tiro sobre los rusos, tendrás la oportunidad de acabar con él. Probablemente, tendrás que girar el mapa para localizarle.

PROTEGE AL GENERAL O'DONNELL

1 Proteger al general significa eliminar a todos los soldados enemigos del mapa. El boina verde debe coger una de las ametralladoras pesadas (hay una muy cerca de donde comenzaba el francotirador enemigo en la misión anterior y otra en la esquina superior izquierda del mapa) y cubrir el acceso sur de la plaza desde una posición lateral.

2 Sitúa al francotirador en un lugar elevado para cubrir el puente que cruza el río y elimina a todos los enemigos que puedas desde allí. Ábrete camino con el artificiero





usando granadas contra los grupos grandes y combina sus ataques con los del francotirador hasta eliminar al último enemigo.

3 El enemigo recibirá refuerzos en paracaídas varias veces, así que no des por segura una zona en ningún momento. Cuando hayas eliminado a todos los enemigos y el general se haya marchado, lleva a tus hombres al avión y haz que entren en él.

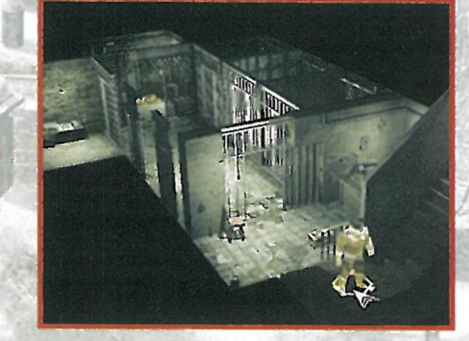
MATA AL TRAIDOR

1 Cuando entre el soldado, noquéale de un puñetazo y después inmovilízale. Regístrale y coge su pistola. Mira por la rejilla de la puerta. Cuando el guardia del pasillo se marche, aprovecha para salir. Corre hacia la habitación que hay al fondo, a la izquierda y espera a que vuelva el guardia. Cuando no mire, noquéale, inmovilízale y escóndele en la habitación en la que estabas esperando. Utiliza el mismo sistema para librarte de los otros dos carceleros. Antes de ir a ninguna parte, regístrales a todos y coge todo lo que puedas.

2 A continuación, libera a tus compañeros, que están en la celda contigua a la tuya. La salida está en la habitación donde has dejado a los guardias maniatados. Usa al boina verde para ir limpiando habitaciones sin echar mano de las armas, usando las mirillas de las puertas y maniatando enemigos. No te olvides de registrarlos a todos y coger todo aquello que encuentres en cajas.

3 Cuando llegues a la alcantarilla, reúne a tu equipo, haz que baje el boina verde y sigue la operación de limpieza hasta reunirte con el espía. Pásale los uniformes que hayas conseguido y disfrázale para salir. Es recomendable limpiar por completo las alcantarillas y estudiar bien todas las salidas, pero no pierdas demasiado tiempo en ello porque el traidor se marchará. Cuando salgas, examina el mapa y las patrullas antes de dar el siguiente paso.

4 A partir de aquí, tienes tres opciones: matar al general con explosivos, con el francotirador o con el espía. Los explosivos están en una caja cerca de la puerta de Brandenburgo, en medio de una obra. También hay cócteles molotov en una caja junto a la garita que ves nada más salir de la primera alcantarilla. El rifle del francotirador está en una caja situada en el primer piso del edificio que hay junto al de las columnas.



5 El traje de oficial para el espía está en el edificio de las columnas, en una caja tras el escenario. Cuando cojas el instrumento elegido comenzará la cuenta atrás para matar al traidor. El general sale por la puerta de un edificio que está frente al del rifle del francotirador (la puerta está custodiada por seis miembros de la GESTAPO). Verás que sube al coche, rodea el edificio de columnas y baja en el que tiene una entrada como un patio.

6 Dispones de varias opciones para dar la misión por zanjada. Puedes acabar con él haciendo que el francotirador le dispare cuando suba o baje del coche, acercarte a él con el uniforme de oficial de alto rango y matarle (opción muy difícil) o poner explosivos en un punto del recorrido, detonarlos y abrir fuego en cuanto salga del coche. Luego huye con todos tus hombres en el coche marcado como Kubelwagen.



mismo con todos los soldados que hay en la zona. También puedes intentar esquivar a algunos arrastrándote fuera de su ángulo de visión. Usa las habilidades de distracción del espía para hacerlo más fácil.

2 Luego ve a la tubería de desagüe que está situada en diagonal desde tu punto de partida, un poco más allá de una casa derruida y a la izquierda de una torre. Bajando por la otra trampilla, encontrarás veneno para el espía. Regresa arriba y sal por el túnel de la pared. Tus nuevos amigos están distrayendo a casi todo el mundo, así que cuélate en la estación y ve inmediatamente al escondite que hay a la izquierda.

SUBE AL TREN

1 De nuevo, no debe sonar la alarma en ningún momento. Elimina al primer guardia con el espía y esconde el cuerpo. Saca al ladrón, asómate a la ventana y observa el comportamiento del guardia que patrulla a tu izquierda y el que lo hace a la derecha. Cuando no miren, sal y elimina al guardia de la puerta y mete el cuerpo en el edificio.



2 Ahora pon de uniforme al espía y ve eliminando enemigos con mucho cuidado para que no te detecten. Nadie debe verte y has de esconder bien los cuerpos. Ten en cuenta que hay soldados dentro de los vagones, incluso dentro del abandonado. Hay un oficial relativamente fácil de noquear en el andén, junto al vagón abandonado. Su uniforme resultará muy útil al espía para distraer a los soldados y abrirte paso hasta el tren.

DETÉN LA COLOCACIÓN DE LAS BOMBAS

1 Tienes quince minutos, así que debes ser muy preciso. Dedica el tiempo necesario a localizar a todos los enemigos, vehículos y barriles explosivos. Cuando lo tengas claro, reinicia la misión y empieza a "trabajar". Elimina con el cuchillo al soldado que patrulla cerca de ti, esconde el cadáver en el punto de partida y



espera allí a que pase el tanque. Para lograr tu objetivo, tienes a tu disposición varios barriles explosivos y una ametralladora pesada.

2 Debes reservar los barriles (están en el patio del edificio que hay al otro lado de la vía) para acabar con todos los vehículos del escenario excepto el tanque (eso incluye el camión tras el que estabas escondido al principio). Antes de hacer explotar el camión que bloquea la vía, debes quitarlo de ella. Si acercas dos vehículos, te bastará con un solo barril para hacerlos explotar. Si te haces con la ametralladora pesada, ahorrarás algo de tiempo, aunque para llegar hasta ella tendrás que ocuparte de bastantes enemigos antes. Utiliza el señuelo tanto como sea necesario.

LLEGA HASTA LA LOCOMOTORA

1 Coge al boina verde y sitúate entre el vagón de cola y el anterior dejando que te vean. Desde abajo, ve disparando a los soldados que lleguen tranquilamente. A partir de aquí tienes que combinar las habilidades del espía, el ladrón y el boina verde para ir limpiando vagones: el objetivo es matar a todos los enemigos. Ten en cuenta que los vagones también van cargados de alemanes y que no puedes provocar explosiones en aquellos en los que hay obras de arte.



2 Utiliza la tecla F7 para no dejarte ninguna entrada o salida por explorar y F5 para no dejarte ningún enemigo. Puedes utilizar a uno de tus hombres para que cubra un área y llamar la atención de los enemigos con otro de tus soldados disparando un par de veces, por ejemplo, o dejando que te vean y huyendo hacia tu compañero.

SEGUNDA CAMPAÑA

EUROPA CENTRAL

INFÍLTRATE EN LA ESTACIÓN

1 Hagas lo que hagas, no debe sonar la alarma. Usa al ladrón para inutilizar al soldado que tienes más cerca, coge su uniforme y armas y esconde el cuerpo vigilando en todo momento que no te vea el soldado que hay más a la izquierda ni tampoco el de arriba. Después, haz lo









TOMA EL CONTROL DEL PUEBLO

1 Elimina con el francotirador a todos los enemigos que hay en la parte inferior derecha del mapa. Luego recurre a él para eliminar a cuantos enemigos puedas hasta que se te acabe la munición. Haz que uno de los soldados de la parte inferior derecha dé la alarma para que salgan del edificio un montón de refuerzos y acaba con ellos a medida que salgan.



2 Dentro del edificio situado al norte de tu posición, hay una caja con más munición para el francotirador, así como granadas y otros objetos útiles. En el último piso hay otra caja con material del que podrás apoderarte tras hacer uso del artificiero para despejar la entrada. Reserva los cócteles molotov para dar buena cuenta de las motos, si es que sale alguna.

3 Puedes hacerte con los rifles y subfusiles de tus primeras víctimas para poder disparar desde mayor distancia y a más enemigos. Una opción para despejar la puerta consiste en llevar al artificiero junto al edificio que hay al norte del pozo. Ármale con el rifle y lleva ahora al francotirador armado con un subfusil. Haz que cubra la salida del túnel.

4 Deja que haga su trabajo con la eficacia que le caracteriza y controla tú al artificiero para eliminar con el rifle a los enemigos que vengan por tu retaguardia o que se escapen del francotirador. Usa la misma táctica con los enemigos de la parte izquierda y vuela la moto con un cóctel molotov cuando salga. Entra en la casa de la izquierda y mira por la ventana con el francotirador para eliminar al resto de los enemigos. Sal y coge todos los explosivos que hay en la caja que se encuentra bajo la ventana.

5 Vuelve al primer edificio y lleva al artificiero al torreón. Desde allí, podrás tirar granadas sobre la moto que te queda y gran parte de los enemigos restantes sin que te puedan localizar. A continuación, echa mano del francotirador desde una de las ventanas del penúltimo piso para seguir eliminando enemigos. Si todo está en orden, ya sólo deberían quedarte un par de francotiradores y un soldado de a pie al que podrás eliminar fácilmente con tu francotirador desde distintos puntos del mapa (aprovecha para reponer munición con los francotiradores enemigos).



PREPARA UNA EMBOSCADA AL CONVOY

1 Esconde a tus hombres dentro del edificio de la plaza y usa al francotirador o al artificiero para observar por qué puntos entran los enemigos en la plaza y dónde se sitúan. Espera un rato a que llegue el tanque y observa dónde se sitúa. Ten en cuenta que no puedes dañar los camiones llenos de obras de arte.

2 Reinicia la partida y utiliza al artificiero para colocar minas antipersona en los puntos adecuados de acceso a la plaza y en el interior de la misma. Coloca también la mina antitanque y lleva al artificiero y al francotirador dentro del edificio, hasta la última planta y aposta a cada uno en una ventana, el primero armado con el bazuca y el segundo con su rifle. Lleva a dos soldados de infantería dentro del edificio y sitúalos de tal forma que cubran la puerta de entrada por si entran enemigos.

3 Lleva al resto al parque que hay bajando las escaleras, en el extremo inferior derecho del mapa, y déjalos tumbados. Espera a que exploten todas las minas antipersona y da buena cuenta de los enemigos que queden echando mano del francotirador. Cuando se acabe su munición, usará automáticamente el rifle. Cuando llegue el tanque, usa el bazuca para acabar con él. Ahora lleva al artificiero a una de las ventanas del otro lado del piso y usa de nuevo el bazuca para intentar acabar con el blindado.

4 Sigue eliminando enemigos con el francotirador. Usa a la infantería para eliminar a los francotiradores ocasionales. Aprovecha para llevar al artificiero al lugar donde tienes a la infantería y déjalo tumbado en un punto desde el cual sea posible alcanzar la calle con una granada. Eso te permitirá volar el siguiente blindado en cuanto se asome. El resto de enemigos irá llegando poco a poco a la plaza. Entre el francotirador y el artificiero, podrás acabar con ellos sin problemas.





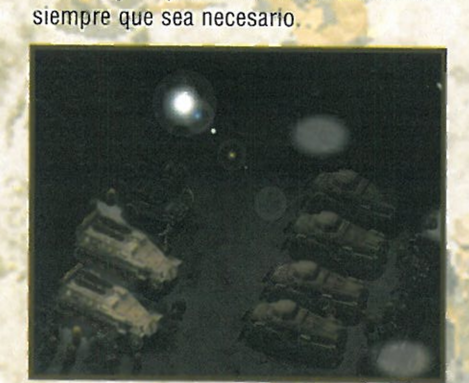
TERCERA CAMPAÑA
NORMANDÍA

DESTRUYE LOS SUMINISTROS NAZIS

1 El depósito de munición es el edificio grande que hay más hacia tu derecha. Lleva a tus hombres al hueco situado a tu izquierda, entre el árbol y el barracón derruido. Con el ladrón y la cuerda de piano, mata al guardia que está vigilando la entrada del edificio colindante con el depósito de munición y esconde el cadáver a la izquierda, entre el camión y el edificio, en el rincón más alejado.

2 Después, escóndete en un rincón del hueco que hay entre los dos edificios, junto a las cajas, y espera a tener de espaldas al guardia que patrulla delante de ti. Mátalo y lleva el cadáver al mismo sitio. Ahora le toca el turno al guardia de la puerta del depósito. Repite la operación con el cuerpo. Deja al ladrón escondido entre los dos edificios y espera a que pase la patrulla si es necesario. Ahora entra en el polvorín con el artificiero y elimina a los soldados a tiros. Hazte con cuantas bombas puedas con el ladrón y el artificiero. Intenta llevártelas todas. Coloca una dentro y sal.

3 Para colocar todas las bombas debes evitar que suene la alarma y esquivar las patrullas. Elimina sólo a aquellos enemigos que sean vitales para acceder a los puntos de colocación de las bombas y no te olvides de esconder siempre los cadáveres en puntos muertos para que no los descubran. Usa al ladrón para matar en silencio y emplea técnicas de distracción siempre que sea necesario.



4 Coloca otra bomba junto a la valla que separa los barracones de los blindados, lo más cerca que puedas de los barriles rojos centrales. Coloca otra junto a los barriles de los blindados que hay un poco más arriba y otras dos junto a los dos grupos de barriles rojos que hay detrás de los tanques. Por último, debes colocar otra junto a los barriles rojos que hay al lado de los depósitos de combustible. Luego vuelve a tu escondite entre el árbol y el barracón derruido y empieza a pulsar detonadores.

DESTRUYE LOS BUQUES DE GUERRA

1 Las dos minas magnéticas se encuentran en el interior de los dos edificios que te muestran en el informe de la misión. El interruptor para abrir las puertas está junto al edificio de dos puertas. Debes abrirlo antes de colocar las minas.



2 Lleva la lancha junto al muelle y sal de ella. Ponte el equipo de buzo, bucea hasta el alambre de espino y córtalo. Retrocede y sube por la escalerilla que hay en el muelle, cerca de donde deberías haber dejado la lancha. Sube y espera a que el guardia se quede de espaldas a ti, entre los dos contenedores. Usa la pistola para eliminarle. Sitúa la vista bajo la torreta y, en el momento preciso, corre para ocultarte entre los contenedores.

3 A continuación, espera el momento justo para moverte y lanzar el cuchillo al guardia que patrulla ante el edificio que tienes más cerca. Coge el cuerpo y llévalo a tu escondite entre los contenedores. Quítale el rifle y colócate tras la valla. Cuando no haya nadie en la zona, corre









hasta la puerta que custodiaba el guardia y agáchate.

4 Gira el mapa y observa el recorrido del guardia que hay en la parte de atrás. Cuando esté de espaldas, muévete y lánzale el cuchillo. Rápidamente, recupéralo, coge el cuerpo y llévalo al rincón tras el edificio. Mata al soldado que viene a por ti y regístrale. Coge el rifle. Puede que algún soldado se asome a la ventana y salga a por ti. Haz lo mismo que con los otros. Espera aquí hasta que el guardia que falta de esta zona se ponga a tiro de tu rifle y ocúpate de él. Entra en el edificio y mata a tiros a los soldados. Coge la mina y el cuchillo.

5 Sal y corre hacia la primera puerta del otro edificio. Cuando el teniente baje a fumar, espera a que esté de espaldas y lánzale el cuchillo. Esconde el cuerpo rápidamente y vuelve para acabar con el oficial que está junto a la palanca. Abre las puertas con la palanca. Corre hasta la segunda puerta y mira por ella.

6 Cuando los dos guardias estén ante ti, abandona la vista y entra por la otra puerta armado con las granadas. Lánzalas a los grupos de soldados y usa la pistola para dar buena cuenta de los que sobrevivan. En la puerta del fondo está la caja con la otra mina. Habrá un guardia fácil de eliminar. Ve al agua y bucea hasta los buques, coloca las minas y retrocede para salir del agua por las escaleras. Corre por el muelle hasta situarte cerca de tu lancha y activa el detonador.

DESEMBARCA EN LA PLAYA

1 Coge a uno de tus soldados y llévalo al hueco que hay junto al nido de ametralladoras de la izquierda. Cuando los enemigos no le miren, ponle de pie y elimina a todos los que puedas (al menos cuatro, incluido el de la ametralladora).



2 En la caja que hay un poco más a la derecha, en la playa, encontrarás dos granadas y cinco botiquines. Cógelo todo con el boina verde. Acércale lo que puedas al muro y espera con el rifle a que se te vayan poniendo a tiro los enemigos que quedan en ese lateral. Si es necesario, usa una granada para acabar con todos. Lleva al boina verde hasta un punto desde el que pueda alcanzar el nido central y usa una granada. Coge el rifle de asalto y los botiquines de la caja y dirígete a la tubería que hay a la izquierda del todo con el boina verde y la infantería que haya quedado.



3 Cuando salgas de ella, no te muevas. Espera a que os vea el oficial y dispárale. Sube por la escalera que tienes más a la izquierda. Échate cuerpo a tierra y mata al primer soldado. Después haz lo mismo con los que suban a por ti. Desplázate por la parte superior del búnker sin levantarte y elimina a todos los enemigos que puedas con el rifle y el rifle de asalto. Baja al boina verde y sube a un soldado de infantería.

4 Repite la operación y deja que el soldado cubra la zona que hay al otro lado del búnker, donde hay un tablón atravesado sobre la trinchera. Ahora la zona debería estar limpia. Lleva al boina verde abajo y coge las granadas y la munición de la caja. Entra a saco en el búnker con el subfusil y elimina a todo el mundo. Sigue eliminado enemigos fuera, sin bajar a las trincheras ni entrar en otro búnker aún. Desde la parte superior del búnker octogonal, podrás eliminar a bastantes.

5 Ahora sube por la escalera del búnker sobre el que hay apostados una ametralladora pesada y tres soldados. Elimina al de la ametralladora con el cuchillo y a los otros tres con el subfusil. Coge la ametralladora y elimina al operador de la otra ametralladora que hay arriba (tendrás que alejarte para tener ángulo).

6 Retrocede después hasta la playa, coge la ametralladora pesada y acaba con los enemigos del nido que hay más a la derecha. El vehículo zapador hará su trabajo. Vuelve atrás por la tubería y entra por la primera puerta, la que tienes más cerca. Elimina a los tres soldados y coge las granadas, botiquines y munición. Mira por la puerta de la izquierda y, cuando el soldado que está patrullando se aleje, entra y lanza una granada. Elimina a los supervivientes y sal del búnker.

7 Ahora ve al búnker que hay más a la izquierda, pasado el que tiene forma octogonal. Entra y mata a los dos primeros enemigos con el subfusil. Lanza una granada por la mirilla de arriba. Abre la puerta y termina con el resto de los soldados. ¡Enhorabuena! Acabas de completar el juego.





¿**Un hogar** para los hiigaran? Ningún problema, **escribe el código correspondiente**, y tendrán casa y estufa junto a la que descansar. De la misma manera **pueden resolverse los problemas** de las criaturas mitológicas de *The Titans* o **del sufrido** ***Max Payne***.

MAX PAYNE 2



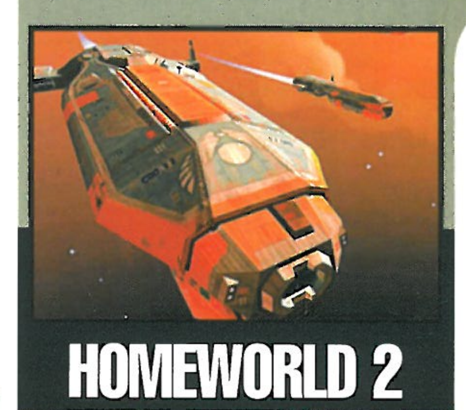
Para activar los códigos, haz clic con el botón derecho del ratón en el acceso directo del juego y selecciona **Propiedades**. En la ruta de acceso, añade al final un espacio en blanco y **–developer**. Al final de la línea te quedará algo así como **\maxpayne2.exe –developer**. Una vez dentro del juego, pulsa la tecla º (al lado del **1**) para abrir la consola de comandos. Dentro de la consola, puedes escribir cualquiera de los siguientes códigos:

Código	Efecto
Coder	Invencible, todas las armas y munición infinita
God	Invencible
Mortal	Dejas de ser invencible
Getallweapons	Obtienes todas las armas
Getberetta	Obtienes Beretta con 1.000 balas
Getcoltcommando	Obtienes Colt Commando con 1.000 balas
Getdeserteagle	Obtienes Desert Eagle con 1.000 balas
Getingram	Obtienes Ingram con 1.000 balas
Getmolotov	Obtienes 1.000 cócteles molotov
Getmp5	Obtienes MP5 con 1.000 balas
Getdragunov	Obtienes Dragunov con 1.000 balas
Gethealth	Obtienes 1.000 de vida
Showhud	Mostrar la mirilla
Showfps	Mostrar los frames por segundo

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Para activar los trucos, sólo tienes que pulsar **Enter**, introducir el código en mayúsculas y volver a pulsar **Enter** para cerrar la ventana de chat.

Código	Efecto
JUNK FOOD NIGHT	1.000 de comida
ATM OF EREBUS	1.000 de oro
TROJAN HORSE FOR SALE	1.000 de madera
BAWK BAWK BOOM	Lluvia de pollos
DIVINE INTERVENTION	Habilitar los poderes de los dioses
L33T SUPA H4X0R	Construir más rápidamente
TINES OF POWER	Gigante armado con una horca
LAY OF THE LAND	Revelar el mapa
UNCERTAINTY AND DOUBT	Habilita el velo translúcido
WRATH OF THE GODS	Da acceso a desastres naturales
I WANT THE MONKEYS!!!!!	Invoca ingentes cantidades de monos
MOUNT OLYMPUS	Sube el Favor al máximo
PANDORAS BOX	Otorga poderes divinos aleatoriamente
IN DARKEST NIGHT	Invoca la noche
RED TIDE	Tiñe el agua de rojo
SET ASCENDANT	Controlar todos los animales del mapa
CONSIDER THE INTERNET	Reduce la velocidad de las unidades
LETS GO! NOW!	Aumenta la velocidad del juego
ISIS HEAR MY PLEA	Pelotón de héroes
GOATUNHEIM	Convierte a los enemigos en ovejas
CHANNEL SURFING	Pasa de nivel
THRILL OF VICTORY	Ganas la partida



HOMEWORLD 2

Para aumentar la cantidad de recursos disponibles, localiza el archivo **persistX.lua** (**X** corresponde al número de la misión) que encontrarás en la carpeta **C:\...\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile\Campaign\ASCENSION**. Este archivo se crea cada vez que empiezas una misión. Modifícalo con un editor de textos. En la parte final, encontrarás el texto **RUs =** seguido de una cifra. Sustituye esa cifra por el número de recursos que quieras que estén disponibles en el escenario. Eso sí, ten en cuenta que no por estar ahí fuera son tuyos; deberás recolectarlos, y algunos pueden quedar al alcance del enemigo.

UFO: AFTERMATH

Debes entrar en la carpeta donde se haya instalado el juego y localizar el archivo **config.cfg**. Ábrelo con un editor de textos y añade al final una línea en la que ponga: **KEY "cheats" BOOL TRUE**. Una vez dentro del juego, pulsa **Mayúsculas+Ñ** para abrir la consola de comandos. En ella puedes introducir cualquiera de los siguientes códigos:

Código	Efecto
Godmode	Modo Dios
Quickvictory	Ganas la misión
Quickabsolutevictory	Ganas la misión y consigues todos los objetos
Quicklose	Pierdes la misión
Destroyobj	Destruye el objeto seleccionado
Hitpoints	Muestra el estado de salud
Allitems	Obtienes todas las armas
Hireunit	Añade un nuevo miembro a tu equipo
Finishrd	Completa la I+D actual
Enemies	Muestra todos los enemigos de la pantalla
Unitsashidden	Las unidades se vuelven translúcidas
Flare	Aparece un halo de luz alrededor de tu unidad

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

1. Nuevos trucos para el baqueteado *Jedi Academy*. En concreto, estos sirven para sacarle más partido a los poderes de la Fuerza y el sable láser. Para poder utilizar los trucos, pulsa **Mayúsculas** seguido de º (al lado del **1**) durante el juego para abrir la consola y escribe **devmapall**.
Si ahora escribes **setsaberall 10**, tendrás acceso a todas las habilidades del sable, mientras que si escribes **setforceall 4**, tendrás acceso a todos los poderes de la Fuerza al máximo de su capacidad.
2. No estaría mal que, si vas a ir de Dios desde el principio, modificaras un poco la dificultad del juego, lo cual puedes hacer escribiendo **g_spskill 0-3**. El número de **0** a **3** será el que determine el nivel de dificultad según la siguiente escala:
0 – Padawan
1 – Jedi
2 – Caballero Jedi
3 – Maestro Jedi
3. Ahora toca darle color al sable. Si no estás muy convencido de tu elección inicial, puedes cambiarla siempre que quieras usando el siguiente código: **Sabercolor 1 X** (sustituye la **X** por uno de los siguientes colores: **green** (verde), **red** (rojo), **blue** (azul), **yellow** (amarillo), **purple** (púrpura) u **orange** (naranja). Si lo que quieres es cambiar el color del segundo sable en lugar del primero, sustituye el **1** del código por un **2**.





RISE OF NATIONS

Para incrementar el límite de población, localiza el archivo **rules.xml** que encontrarás en la carpeta **Data** en el directorio en el que has instalado el juego. Abre el archivo con un editor de texto. Te recomendamos que hagas previamente una copia de seguridad del archivo.
Busca la línea que empieza por **<POP_CAP** e introduce los siguientes parámetros:
<POP_CAP entry0="2500" entry1="5000" entry2="7500" entry3="10000" entry4="12500" entry5="15000" entry6="17500" entry7="90000 pop cap"/>
Luego busca la línea **<MAX_POP_LIMIT** e introduce los siguientes parámetros:
<MAX_POP_LIMIT value="90000 pop cap"/>
Localiza la línea **<CATEGORIES id=** e introduce los siguientes parámetros:
<CATEGORIES id="poplimits" title="Population:">
<CATEGORY name="5000">
Busca la línea **<DATA>** e introduce los siguientes parámetros:
<DATA>5000 </DATA>
Guarda el archivo con los cambios. A partir de ahora, tendrás acceso a un número muy alto de ciudadanos en cada era. Si no fuese por el tiempo y la limitación de recursos, podrías llenar el escenario de hombrecitos.



NO MAN´S LAND

Durante el juego, pulsa **Enter** y escribe a continuación uno de los siguientes códigos:

GOLDENMONKEY	Obtienes 1.000 de oro
WICKEDWANGO	Obtienes 1.000 de todos los recursos
RAINBOWRING	Mostrar todo el mapa
BLOODMODE	Modo sangriento
WHEELOFMAYHEM	Suicidarse



SILENT STORM

Localiza el archivo **input.cfg** que encontrarás en de la carpeta **cfg**, en el directorio en el que has instalado el juego. Abre el archivo con un editor de texto. Localiza la línea **bind gamemenu 'F10'**. Debajo de ella, introduce la siguiente línea: **bind click_of_death 'F12'**. Una vez en el juego, puedes eliminar enemigos o volar partes del escenario colocando el ratón sobre ellos y pulsando la tecla **F12**.





ESPAÑA EN GUERRA

Empieza el campeonato nacional de MoH





La tercera edición de la liga nacional de *Medal of Honor* está a punto de iniciarse, según nos informan los integrantes del clan Nam. Los organizadores del evento cuentan con el apoyo de la empresa de servicios informáticos XiOn, en cuyo servidor se desarrollarán las partidas oficiales.
Por ahora, ya son 51 los clanes que han manifestado su interés en participar en la prueba, lo que hace presagiar una competición de alto nivel. La organización sigue buscando patrocinadores que aseguren buenos premios a los campeones y está empezando a elaborar una clasificación inicial dividida en diferentes categorías. Para más información, puedes visitar la página oficial del torneo, www.mohaalec.tk.

DISPERSIÓN GALÁCTICA

Galaxies llega por fin a España

La versión europea de *Star Wars: Galaxies* ya tiene fecha oficial: estará en la calle el 7 de noviembre. Por fin se edita en nuestro continente un juego cuyo éxito en Estados Unidos está siendo impresionante: 300.000 usuarios registrados en menos de dos meses, lo que lo convierte en el título multijugador masivo que más deprisa está creciendo en los servidores norteamericanos. Eso sí, no sabemos cuántos de esos 300.000 usuarios se han dado ya de baja. Y es que *Galaxies* ha despertado pasiones, pero muchos jugadores se han sentido decepcionados tanto por su fórmula de juego (que exige bastante más paciencia de lo normal en productos de este tipo) como por la sensación de que el juego ha sido editado con prisas y sin suficiente contenido. Esperemos que este último problema ya esté resuelto en la versión europea.



A ver si cuando el juego salga aquí están disponibles los misteriosos Jedi.

PARA MATAR EL TIEMPO

Electronic Arts edita nuevos juegos gratuitos

El servicio de juegos gratuitos de Electronic Arts no está recibiendo la atención que merece. Por ello, la compañía norteamericana ha decidido subir el listón incluyendo juegos con licencias de prestigio. Puedes encontrarlos en ese oasis de diversión gratuita que es http://ea04.pogo.com. Entre los cientos de títulos disponibles, destacan nuevas incorporaciones como *PGA Tour Golf* y *Command & Conquer: Attack Copter*, sendas muestras de que en EA están dispuestos a regalar software de calidad, no simples saldos.



NOS VAMOS DE FIESTA

Noviembre acogerá la tercera Juventud Cantabri@.net



Durante los días 21, 22 y 23 de noviembre tendrá lugar la tercera edición del Juventud Cantabri@.net. Este encuentro de jóvenes aficionados a la informática es promovido por la Consejería de Relaciones Institucionales y Asuntos Europeos del Gobierno de Cantabria y cuenta con *Game Live PC* entre sus patrocinadores.

Además de los talleres, conferencias y concursos habituales en este tipo de encuentros, Juventud Cantabri@.net organizará competiciones de los juegos de PC más populares del momento. Está previsto que participen 200 aficionados a la informática y su reto es repetir el éxito organizativo de la pasada edición y que Cantabria ocupe un lugar destacado en el mapa de jugones y compañías. Más información en www.juventudcantabria.net.

SUBE AL TRONO

Disponible el kit de desarrollo de Tron 2.0

Ya puedes descargarte desde la página www.tron20.net las herramientas de edición de *Tron 2.0* que Buena Vista Interactive pone a disposición de los jugadores. Con ellas, se podrán elaborar futuros mods de este juego, ya que permiten crear nuevos niveles multijugador, modelos de personaje o armas e incluso añadir nuevas voces. Está previsto que los mods que vayan apareciendo se publiquen en esa misma página, que pretende convertirse en sede de la comunidad de seguidores del juego y centro de intercambio. Por supuesto, en esta sección encontrarás información detallada de las novedades que se vayan produciendo en tan interesante web.



Si no te gusta lo que ves, puedes cambiarlo tú mismo.

CLANES DE LA RED

DARKKINGS



Hace apenas tres meses que los Darkkings se convirtieron en clan de *Counter Strike*. En tan poco tiempo, ya se han registrado en MediaVida y han empezado a competir a alto nivel con clanes de todo el mundo. A su febril actividad como jugadores hay que añadir la creación de una página web bastante interesante con información muy práctica sobre su juego preferido y enlaces para descargar programas como Steam o Team Speak.

http:/usuarios.lycos.es/darkkings

XDEORUM

Algo más de experiencia en *Counter Strike* tienen los miembros del clan Xdeorum. De hecho, juegan juntos desde hace mucho tiempo, pero sus actividades lúdicas se orientaban al principio a *Age of Empires II*. Una rápida visita a su página ya permite intuir que se trata de un clan un poco atípico. Para que te hagas una idea, si alguna vez juegas a *Counter Strike* contra ellos, verás que tienen la costumbre de cantar la canción de *La abeja maya* mientras juegan.



www.xdeorum.com

INET COFFEE KLAN



Otro clan de auténticos profesionales, aunque esta vez dedicados a *Medal of Honor*. Este verano estrenaron nueva web y ya disponen de servidor propio. Desde entonces, no han parado de participar en competiciones con muy buenos resultados. Mantenerse entre los primeros les permite ciertos lujos, como ser muy selectivos con los aspirantes a cubrir posibles bajas: si pretendes acceder a este clan, hazte a la idea de que tienen lista de espera.

www.ick.inetcoffee.net

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

Z·O·N·A UNDERGROUND

Nuestros padres **se dejaron hasta el último céntimo** en ellas y ahora **la Red nos las ofrece gratis**. Las máquinas del millón gratuitas **acechan en los más insospechados rincones**, así que **ya puedes** ir engrasando los dedos para **volver a ser un tocapelotas** profesional.

Estamos en 1947. Harry Mabs (legendario diseñador de juegos para recreativas) inventa el "flipper", un par de pequeñas barras de metal móviles que pueden accionarse con botones. Este invento hará posible el nacimiento del pinball, un juego que la publicidad de la época describía así: "Con habilidad y precisión, el jugador puede controlar las bolas y enviarlas de nuevo a lo alto de la mesa para obtener más puntos".

Han pasado 46 años desde entonces y el invento de Mabs sigue casi tan vigente como el primer día. Las máquinas recreativas prácticamente han desaparecido de la faz de la tierra, pero los pinball siguen teniendo un rincón preferente en bares y casinos. Incluso se mantienen a flote en nuestros PC.

Aunque todavía se edita algún que otro pinball para compatibles (la saga *Pro Pinball*, por ejemplo), el gran coto de caza para los coleccionistas de máquinas del millón es ahora la Red. Gracias al programa Visual Pinball (www.randydavis.com/vp), cualquiera que tenga mínimas nociones de informática puede crear y ejecutar su propia variante del veterano juego. Eso hace que existan versiones shareware para todos los gustos, todo un lujo al alcance de los buenos aficionados que a continuación pasamos a explorar en profundidad. Si después de darte un atracón de golpes millonarios deseas profundizar en el feliz, feliz mundo de la bola loca, no dejes de visitar en Internet la estupenda página de Russ Jensen (http://members.aol.com/rusjensen).

BLACK KNIGHT 2000 v5.0



GÉNERO: Pinball
DESARROLLADOR: Williams Electronic Games
WEB: www.vpforums.com/vptables/tables.php
TAMAÑO: 614 KB

He aquí la mesa del millón de tus sueños. Se trata de una pulcra y detallada reproducción del pinball del mismo título creado en 1989 por la legendaria compañía Williams Electronic Games. En él, se trata de activar un puente levadizo, asaltar el correspondiente castillo, luchar contra el caballero negro y, finalmente, rescatar al rey. La estrategia más simple para lograrlo se resume en tres palabras: mantén la bola alta. Es en la parte superior de la mesa donde se concentran la mayoría de los puntos. Además, mientras la bola esté ahí arriba, no corres el riesgo de perderla.

Black Knight 2000 es un juego rico en detalles: dianas, imanes de retención, *flippers*, *loops*, varias rampas, dianas en bajada y (la estrella de la función) una ruleta central que otorga una serie de extras en cuanto la activas. La perspectiva de que dispones te muestra la mesa en su totalidad y admite varias resoluciones distintas, incluida una muy impresionante de 1.280 x 1.024 con 32 bits de color. La física de la pelota resulta de un realismo apabullante y la banda sonora incluye voces digitalizadas y curiosas sintonías originales. A todo ello hay que añadir los subjuegos de propina, a los que se accede en cuanto el jugador adquiere un dominio exquisito de la mecánica general. La atención enfermiza por el realismo queda patente en la posibilidad de golpear la máquina (para evitar que se cuele la bola) desde tres puntos distintos: frente, derecha e izquierda.









MINIGOLF PINBALL v1.2



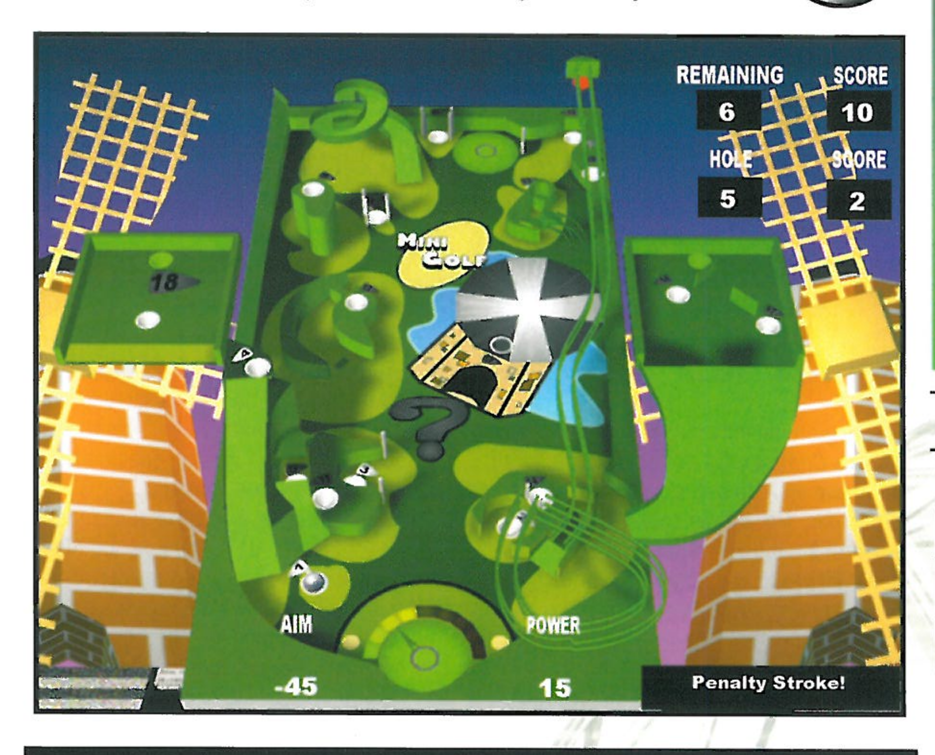
GÉNERO: Pinball
DESARROLLADOR: Robbway's Visual Pinball
WEB: www.angelfire.com/games3/robbway
TAMAÑO: 2,6 MB

Tal vez se trate de una de las máquinas del millón más originales de todos los tiempos. En *Minigolf Pinball*, el objetivo primordial no consiste en golpear la pelota para acumular puntos, sino en colarla en los 18 hoyos que hay repartidos a lo largo y ancho del tablero en el orden que establezca el ordenador. Aunque el sistema de control resulta sencillo (las teclas de dirección sirven para apuntar y la de retorno controla el nivel de potencia con la que saldrá despedida la bola), la mecánica del juego ya es otro cantar.

En muchas ocasiones, no basta con tirar directamente sobre el objetivo, la ubicación de algunos hoyos te obligará a intentar ángulos imposibles, saltos acrobáticos o golpes especiales, como si se tratase de un partido de golf.

Si a todo esto le sumamos el hecho de que hay un número muy limitado de pelotitas que lanzar, nos queda un juego increíblemente difícil aunque la mar de gratificante y divertido.





EMPIRE STRIKES BACK



GÉNERO: Pinball
DESARROLLADOR: A. Hankin & Co.
WEB: www.vpforums.com/vptables/tables.php
TAMAÑO: 1,16 MB



Aunque parezca mentira, nueve de cada diez variaciones del pinball se basan en películas de éxito. El que nos ocupa es un tablero del año 1980 inspirado en *El Imperio contraataca*, segundo film de la trilogía galáctica. Ello significa que escucharás una y otra vez la sintonía original de la película y voces digitalizadas de los protagonistas y que acabarás enfrentándote al malvado Darth Vader. Como curiosidad, mencionar que el jugador dispone de nada más y nada menos que cuatro flippers.



REACTOR



GÉNERO: Pinball
DESARROLLADOR: Robbway's Visual Pinball
WEB: www.angelfire.com/games3/robbway
TAMAÑO: 2,7 MB

La mesa de pinball de diseño más moderno y atrevido de las aquí presentes. El autor del magnífico *Minigolf Pinball* te mete en las entrañas de un reactor nuclear que hay que detener antes de que estalle por los aires. Todos los elementos del tablero han sido dispuestos pensando en que la acción fluya de forma frenética: hay tres espectaculares rampas, cuatro flippers y, lo mejor de todo, dos niveles por los que desplazar la bola. Ideal para principiantes.





KRULL v1.0



GÉNERO: Pinball
DESARROLLADOR: Gottlieb
WEB: www.vpforums.com/vptables/tables.php
TAMAÑO: 4 MB

Otro tablero inspirado en un film de ciencia-ficción, concretamente, en *Krull*, una obra de culto filmada por Peter Yates en el año 1983. El objetivo final consiste en derrotar a una bestia horrible y despiadada que tiene atemorizado al mundo de *Krull*. Al igual que *Reactor*, se trata de una máquina del millón rápida, con pocos elementos que entorpezcan la acción, dos niveles por los que desplazar la pelota, un par de rampas y cinco flippers. No está nada mal.





Dominaste el mundo con *Command & Conquer: Generals* **y lo volviste a hacer** con su expansión *Zero Hour*. Aun así, **no saciaste del todo tu sed** de simulación bélica. **Pues bien**, buscando y rebuscando, **hemos encontrado otro buen trago** de estrategia para ti.

Por S. Sanchez



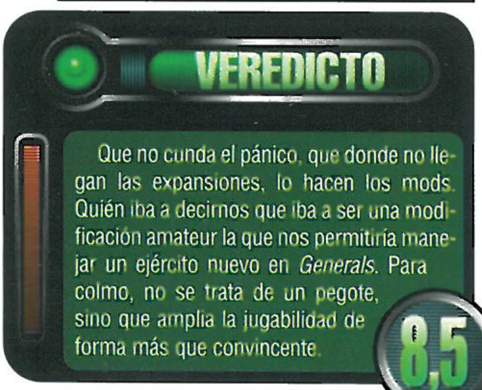
SECOND WAVE

Para jugar a *Second Wave* es recomendable tener instalada y actualizada a la última versión tu *Command & Conquer: Generals*. Una vez dispones del archivo instalador del juego, todo resulta muy sencillo. Simplemente debes prestar atención cuando te pida la ruta de instalación del mod, ya que no va a parar por defecto a la carpeta del juego, sino a una que se crea dentro del directorio Mis Documentos.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Estrategia
WEB	www.cncmatrix.com
JUGADORES	LAN 8 Internet 8



VEREDICTO

Que no cunda el pánico, que donde no llegan las expansiones, lo hacen los mods. Quién iba a decirnos que iba a ser una modificación amateur la que nos permitiría manejar un ejército nuevo en *Generals*. Para colmo, no se trata de un pegote, sino que amplía la jugabilidad de forma más que convincente.

8,5

La gran novedad que aporta *Second Wave* a *Command & Conquer: Generals* es un nuevo ejército con el que combatir: los británicos. No podrás contar con ellos en la campaña individual, pero sí en las partidas del modo escaramuza y en los combates multijugador.

Dios salve a la Reina

El trabajo realizado con la incorporación de este nuevo ejército es increíble, ya que no se han limitado a realizar simples modificaciones de unidades ya existentes. Los desarrolladores han trabajado duro para crear unidades exclusivas y reconocibles, como los SAS, y han conseguido resultados de nota a la hora de reproducir joyas de la aviación británica como los Tornado, los Eurofighter o los Harrier, con su característico despegue vertical.

Pero las novedades no se limitan al nuevo bando, ya que estadounidenses, chinos y GLA estrenan también unidades. Quizás sean los chinos los que han sido peor reforzados, pero hay que tener en cuenta que es un mod en desarrollo, así que suponemos que tarde o temprano aparecerá una nueva versión que compensará un poco más los ejércitos.

Entre las nuevas incorporaciones, destaca la presencia de vehículos anfibios. Para que puedas sacarles el máximo provecho, el mod incluye siete nuevos mapas multijugador, algunos de ellos con accesos por mar. Otra de las novedades es la aparición de muros defensivos, que habían desaparecido de anteriores entregas de la saga *Command & Conquer*, supuestamente en beneficio de la jugabilidad. Puestos a recordar los viejos tiempos, los veteranos reconocerán la música del primer *Command & Conquer* sonando de fondo, un bonito detalle muy en la línea de la filosofía de este mod: recuperar la esencia de la serie y enriquecerla todo lo que se pueda.



El avión de reconocimiento británico es una de las unidades más activas.



Los puentes ya no son tan estratégicos como antes.

Pioneer *sound.vision.soul*

Sus Recuerdos

Para siempre en DVD...









GRABADORA DE DVD/CD: DVR-A06

Compartir sus experiencias memorables en DVD es más fácil de lo que usted piensa.

Todo lo que necesita es un DVD grabable de alto nivel de compatibilidad y software fácil de usar.

El DVR-A06 es la solución completa.

Añadir datos y finalizarlos, tanto en DVD-R y +R es súper rápido, gracias a una serie de características avanzadas. De ésta manera tendrá más tiempo para volver a vivir las experiencias de su vida donde quiera, en un PC, en un portátil o en un reproductor de DVD.

El DVR-A06. Crear y compartir sus propios DVD's es así de fácil.



Grabar música



Guardar datos



Presentaciones en vídeo



Creación de DVDs




Distribución de videomensajes

http://www.pioneer-eur.com







PASARELA LOGITECH

La compañía presenta su catálogo 2004

Con un impresionante desfile de modelos y bailarines y la popular Paula Vázquez como maestra de ceremonias, Logitech presentó sus nuevos periféricos para la temporada 2003-2004. Cabe destacar el Logitech Extreme 3D Pro (comercializado a 39,99), un completo joystick con 12 botones programables cuidadosamente emplazados para asegurar un cómodo acceso y cuyo eje de torsión se adapta tanto a los simuladores de vuelo como a los juegos de acción en primera persona.

Otra de las novedades en lo que a la gama de joysticks se refiere es el Logitech Attack 3 (29,99), que incluye 11 botones programables y un diseño adaptado tanto a diestros como a zurdos. Por último, cerrando el capítulo de sistemas de control, el pad Logitech Dual Action Pad (19,99) incluye dos joysticks analógicos, un D-pad de direcciones, cuatro disparadores sensibles y seis botones.

Además, Logitech presentó seis nuevos sistemas de sonido con precios tan variables como sus prestaciones, desde lo más básico a espectaculares sistemas 5.1 con THX.

LA RED HASTA EN EL ENCHUFE

Iberdrola ofrecerá Internet a sus clientes



Se llama tecnología PLC (Power Line Communications) y no es un invento reciente, ya existía cuando nos conectábamos a la Red con los módems de 28 Kbps. Esta tecnología permite proporcionar acceso a Internet a través de un enchufe eléctrico convencional. El 2 de octubre de este año, la compañía eléctrica Iberdrola consiguió la licencia de explotación de este sistema en la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones después de la luz verde proporcionada por el Ministerio de Ciencia y Tecnología.

Iberdrola empezará a ofrecer estos servicios en distintos barrios madrileños y poco a poco lo irá extendiendo a toda la ciudad y a otras capitales de provincia en las que la compañía suministra energía. De momento, estarán disponibles dos servicios, el PCL600 (por 39 mensuales), que proporcionará acceso simétrico a Internet a 600 Kbps, y el PCL100 (24 mensuales), que lo hará a 100 Kbps. Está previsto que la oferta inicial incluya alta, instalación y un mes de conexión gratuitos.

MAREMAGNUM TECNOLÓGICO

El Wi-Fi se extiende

Durante los días 10, 11 y 12 de octubre, Telefónica, HP e Intel hicieron demostraciones de conectividad de los últimos ordenadores portátiles HP equipados con el procesador Centrino de Intel. Estas pruebas demostraron que la combinación de equipo y procesador garantizaban acceso a Internet sin necesidad de cables y a una velocidad superior a las líneas ADSL gracias a la tecnología Wi-Fi. En estos momentos, esta innovación tecnológica está empezando a ser implantada en nuestro país. El acceso a Internet sin cables (base del sistema Wi-Fi) ya es posible en zonas de algunos aeropuertos, determinados hoteles y algunas universidades, que han creado campus virtuales utilizando esta tecnología en sus conexiones. Parece que pronto se podrá navegar por Internet sin ningún tipo de límites. Los cables están a punto de pasar a la historia.



EDICIÓN EXTREMA

Intel sigue apostando por procesadores a 32 bits



Intel va a seguir explotando por el momento sus procesadores de 32 bits. La falta de software a 64 bits ha llevado a la compañía a aplazar sin fecha su salto a la siguiente generación de procesadores. Para compensar los progresos de la competencia, Intel ha decidido lanzar la gama PIV Extreme Edition, unos procesadores que incluyen memoria interna de tercer nivel (L3) de 2 MB y FSB a 800 MHz. Esto, junto al uso del Hyper Threading, debería permitir al fabricante competir en buenas condiciones con la previsible avalancha de procesadores a 64 bits, que sin duda serán más caros y apenas dispondrán de software plenamente adaptado a sus características.



PANTALLA VOLÁTIL

Como en Minority Report, pero mejor





Chad Dyner, de 29 años y estudiante del Massachussets Institute of Technology, se ha sacado de la manga un dispositivo capaz de proyectar imágenes en el aire. El sistema se llama Heliodisplay y crea una pantalla etérea de 27" en la que es posible la proyección de imágenes en color. Además, esta pantalla es táctil, lo que permite controlar ciertas acciones sin necesidad de dispositivos adicionales. El invento aún debe ser perfeccionado, ya que su luminosidad es baja y verla de cerca puede suponer un cierto riesgo para la vista. No obstante, ya hay empresas interesadas en su uso comercial, así que es de prever que estos problemas no tarden en subsanarse.
El Heliodisplay viene a sumarse a inventos recientes como la FogScreen, una bola de cristal capaz de proyectar imágenes 3D en su interior, o el Teleportec, lo más parecido a un holograma animado que se ha desarrollado hasta ahora.

BAZAR DIGITAL



PINNACLE SHOWCENTER

Este dispositivo permite la conexión de un PC a la televisión o equipo de música mediante una red local Ethernet o Wi-Fi. De este modo, se pueden reproducir los archivos multimedia del ordenador (vídeos, imágenes, audio, etc.) en el televisor. Un mando a distancia permite gestionar los archivos.
Precio: 279,99 €



CYMOTION MASTER SOLAR

Las energías alternativas llegan a tu ordenador. Este artilugio es un teclado inalámbrico que funciona con energía solar. Dispone de un radio de acción de dos metros y utiliza radiofrecuencia a 27 MHz para comunicarse con el ordenador. También dispone de 29 teclas adicionales que puedes configurar a tu antojo.
Precio: 87,70 €

PANASONIC TOUGHBOOK CF-18



Panasonic apuesta por este robusto dos en uno que permite girar la pantalla y abatirla sobre el teclado para convertir el portátil en un Tablet PC con pantalla XGA de 10,4". Su procesador es un Intel Centrino a 900 MHz y el conjunto está recubierto de goma para protegerlo de posibles golpes.
Precio: 3.480,00 €

TRUST BT180 CLASS I

Se trata de un emisor-receptor que utiliza la tecnología Bluetooth para aumentar la conectividad de tu ordenador con hasta siete dispositivos, incluidas impresoras, teléfonos móviles o PDA. Tiene un alcance de unos 100 metros y una velocidad de transferencia de 700 Kbps.
Precio: 48,68 €

TRUST 4500P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: Cinco satélites de 3 W, subwoofer 15 W, frecuencias de 20 Hz a 20KHz, controles de sobremesa.
PRECIO: 58,44 €

7

Trust ha ampliado su oferta de altavoces 5.1. El 4500P es un conjunto de diseño elegante que combina el color negro con el plateado. Además, dispone de una práctica caja de conexiones y controles de sobremesa que facilita tanto el ajuste de volumen como las conexiones externas. En la parte frontal, el conjunto de sobremesa dispone (además del botón de encendido y el indicador luminoso) de mandos para el control de volumen del canal central y los satélites centrales y trasero. Un cuarto mando se encarga del ajuste general, pensado para evitar que el conjunto se sature.
El dispositivo no incorpora decodificador, así que, para obtener un verdadero sonido 5.1, deberás conectarlo a una salida decodificada, por ejemplo, una tarjeta. El fabricante ha incluido en el lote cables pensados para la conexión tanto a un PC como a un reproductor de DVD de salón. No está mal, pero tampoco hubiese estado de más que incorporase un decodificador para aumentar la compatibilidad con lectores de DVD o consolas cuya salida 5.1 se limite al simple cable coaxial.
El subwoofer se ha construido en madera utilizando la tecnología Bass Reflex, que mejora la presencia de los bajos. La apertura de descompresión se encuentra en el lateral de la caja, mientras que el altavoz está situado en la frontal. El dispositivo emite frecuencias a partir de los 20 Hz. Esto refuerza su presencia incluso cuando el volumen de los altavoces no es excesivo.
Los satélites tienen un diseño semiplano. Su parte inferior, más abultada, es la que alberga el altavoz. Disponen de una peana que permite orientar el sonido. Todos los dispositivos se encuentran aislados magnéticamente para evitar distorsiones en la pantalla, ya sea un monitor de PC o una de televisión. En conjunto, se trata de una buena solución para los juegos. Dispone de una buena separación de canales y su control independiente permite ajustar al máximo los satélites para crear un entorno acústico envolvente.

IOMEGA HDD 250 GB

FABRICANTE: Iomega
DISTRIBUIDOR: Iomega
CARACTERÍSTICAS: USB 2.0 y FireWire, capacidad de 250 GB, 7.200 rpm.
PRECIO: 429,00 €

8



En algunos casos, el almacenamiento de datos puede suponer un verdadero quebradero de cabeza. Iomega propone como solución para posibles problemas de espacio este disco duro externo de elegante factura. Dispone de una capacidad de almacenaje de 250 GB y sus platos giran a 7.200 rpm. No obstante, es aconsejable que tu placa base sea compatible con discos duros de ese tamaño o sólo podrás utilizar una parte de su capacidad.
Para ampliar sus posibilidades de conexión, el fabricante ha incluido interfaces USB 2.0 y FireWire. La diferencia de velocidad entre ambas es escasa, 25 MB/s la USB 2.0 y 32 MB/s el FireWire. Estas velocidades se alcanzan siempre que los buses de la CPU no estén manejando otros datos, caso en que se produciría una caída de la velocidad, aunque manteniendo una tasa de transferencia alta.
El dispositivo viene acompañado de un buen paquete de software que incluye utilidades como el Norton Ghost y el Iomega Automatic BackUp. Este último permite realizar copias de seguridad del disco duro o de algunos de los archivos que contiene. Si dispones de un portátil o cámara de vídeo digital, este disco duro externo te será muy útil para manejar grandes cantidades de información o archivos de gran envergadura.

SOLUCIONES A LA CARTA

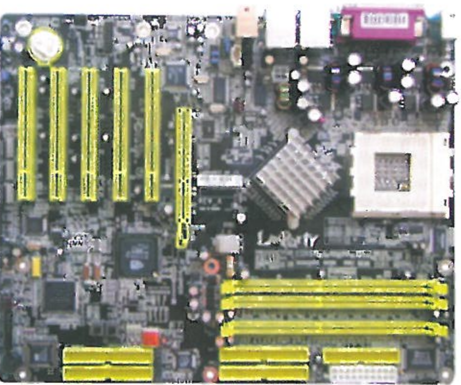
Cables mal aislados, placas bases que arden, inquietantes **mensajes que anuncian desastres** futuros o alertan de la incomprensible ausencia de algún archivo misterioso... Si es que **esto de los ordenadores es un mundo** mágico que **nunca deja de darnos sorpresas**.



Cuando algo se quema...

Hace poco, adquirí un ordenador Athlon XP-1700 con la placa base de DFI AD-77 Infinity. Poco después, un cable mal aislado de uno de los ventiladores provocó que esta placa se quemara. ¿Habrá repercutido este problema en el resto de los componentes? También estoy interesado en montar un RAID. ¿Qué elementos necesito y cómo debo hacerlo? ¿Mejorará el rendimiento de mi equipo?
Miguel Ángel Mahía. Madrid

Es probable que ningún otro componente haya resultado dañado, pero en esto de la informática, predecir las consecuencias últimas de este tipo de percances es complicado. El componente más sensible a problemas así suele ser el disco duro. Sobre el tema del RAID, de entrada, necesitarás dos discos duros idénticos (te será más económico comprar sólo uno de doble capacidad). Hay varias maneras de configurarlo, pero las más habituales son el RAID-0 y el RAID-1. En el primer caso, los archivos se reparten en los dos discos duros. Al trabajar simultáneamente los dos, el acceso a los archivos es más rápido. El inconveniente es que, si un disco duro falla, no podrás recuperar los archivos, ya que están fraccionados. En el segundo caso, los archivos se copian de manera simultánea en los dos discos. Se consigue poca más velocidad, aunque tiene la ventaja de que dispondrás de una copia del disco. Un RAID te servirá para liberar los puertos IDE (para poder colocar más dispositivos en estos puertos) o para tener una copia de seguridad de tu disco duro, pero crearlo tiene su complejidad, así que ¿qué tal si te pones en manos de un servicio técnico?



¿Y el resto qué?

Hace poco compré un disco duro de 120 GB. El problema es que sólo dispongo de 80 GB, así que 40 GB se han perdido en el limbo. No tengo claro cuál puede ser el motivo de este extraño fenómeno. Mi disco duro anterior era de 60 GB y el sistema lo reconoce perfectamente aunque ahora está como esclavo en el mismo canal. ¿Cómo puedo recuperar los 40 GB que me faltan? ¿Es mejor devolver el disco duro a la tienda?
José Mª Gimeno (e-mail)

Antes de comprar un disco duro nuevo, es aconsejable leer con atención el manual de la placa base, ya que allí se especifica cuál es la capacidad máxima que la BIOS reconoce. No obstante, esto se puede modificar con las actualizaciones de la BIOS que los propios fabricantes ponen a disposición de los usuarios. Con toda probabilidad, necesitarás dos archivos: uno es la actualización y el otro la utilidad que permite mejorar la BIOS. Seguir los pasos que indica el fabricante es fundamental, ya que un error durante la instalación puede estropear la placa base. La misma utilidad permite realizar una copia de seguridad de la BIOS tal y como es antes de iniciar el proceso de mejora, así que, en caso de que el sistema no funcione adecuadamente, podrás recuperarla.

Me falta DLL

Al intentar cargar la demo de *Commandos 3* me aparece el mensaje "No se encuentra Binkv32.dll" y el juego no arranca. ¿Qué puedo hacer? ¿Significa esto que no podré jugar a *Commandos 3*? Me encantaría poder probar el juego antes de comprarlo.
Ricardo Martín (e-mail)

Los archivos dll (Dynamic Link Library) sirven para mejorar la compatibilidad entre las aplicaciones y el hardware. Pueden copiarse sin problemas y existen páginas web que los recopilan, de forma que puedas descargártelos de ellas si alguno de los archivos se traspapela por cualquier motivo. Una vez descargado, puedes instalarlo en la carpeta adecuada para que la aplicación funcione sin problemas. En tu caso, la mejor opción consiste en ir a la página web www.dll-files.com y descargar el dll que te falta. Cópialo en la carpeta en la que has instalado la demo y, con toda probabilidad, el problema desaparecerá. La primera demo de Commandos 3 tenía problemas de compatibilidad con algunos equipos. Por suerte, Pyro ya los ha subsanado en la nueva versión de la demo. Puedes estar tranquilo, porque el código del juego final está perfectamente depurado y no va a darte problemas de este tipo.



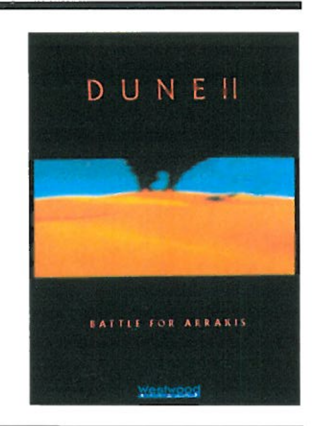


Pocos juegos marcan un antes y un después de manera tan nítida. Nadie discute que **la estrategia en tiempo real** tal como la conocemos hoy **no existiría sin *Dune II***, de la misma manera que no existirían pecadores **si no llega a ser por aquella serpiente** que regalaba manzanas.



Las plataformas de hormigón eran necesarias para crear edificios.

DUNE II
Battle for Arrakis



Esta historia empieza en uno de esos sótanos de los que suele salir casi todo lo que vale la pena en América. El sótano en cuestión estaba en Las Vegas, y en él pasaron un par de veranos dos aprendices de programador llamados Louis Castle y Brett Sperry. Cuando salieron, además de barba de náufrago y un insufrible olor a tigre enjaulado, llevaban consigo un juego titulado *Mars Saga*.

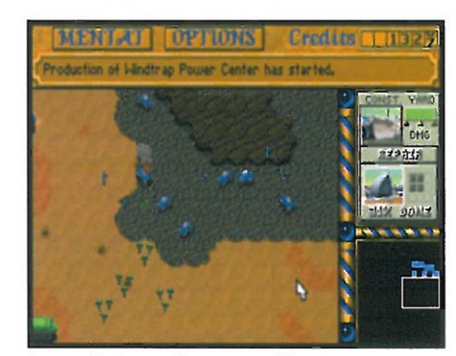
Corría el año 1988. Apenas cinco más tarde, uno de estos antiguos reyes del software artesanal, Sperry, ya estaba en condiciones de editar un juego capaz de crear un género nuevo: *Dune II: Battle for Arrakis*. La estrategia lúdica pasaba por un periodo excepcional en los primeros 90. Will Wright, Peter Molyneux, Microprose o TechnoSoft competían sin descanso para aportar nuevas ideas y fórmulas de juego cada vez más completas y dinámicas. El juego de Sperry fue el digno colofón a esa era de creatividad desatada. No fue el primero en introducir un desarrollo de las acciones en tiempo real, pero sí en popularizar esa idea y convertirla en punto de encuentro para la mayoría de juegos de estrategia que vendrían a continuación.

¿Dune II?

Dune II era una secuela, sí, pero no tenía ninguna relación con el original aparte de la licencia. *Dune*, desarrollado por Cryo, estaba a medio camino entre la aventura gráfica y la estrategia por turnos y no merece un lugar destacado en el recuerdo.

El proyecto de secuela de Brett Sperry (que por entonces ya había creado Westwood Studios) iba por otros derroteros. Se trataba de renunciar al hasta entonces habitual sistema de turnos para que el jugador se hiciese cargo de una nueva fórmula estratégica que incluía la acumulación de recursos, la creación de unidades y edificios y el combate, todo en riguroso tiempo real.

Para que semejante idea funcionase en la práctica, los desarrolladores debían diseñar una interfaz ágil y clara, de forma que los jugadores no se perdiesen en una



Los más impacientes podían lanzar ataques en cuanto se iniciaba el juego.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Westwood Studios
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1993

QUÉ APORTÓ

Un subgénero entero, con un puñado de elementos que aún perviven en la actualidad.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Porque consiguió una síntesis muy equilibrada entre dinamismo, espectáculo y estrategia.

CUÁL ES SU HERENCIA

Las sagas *Warcraft*, *Command & Conquer* y *Age of Empires* por poner sólo algunos ejemplos.



El límite de unidades equilibraba las partidas y daba preponderancia a la estrategia.



Las unidades pesadas podían arrollar a la infantería.



Brett Sperry y su compañía, Westwood Studios, estaban detrás de todo esto.

interminable y tediosa sucesión de ventanas informativas.

El tiempo real y la ágil interfaz dieron al juego un dinamismo sin precedentes. Además, el mundo de *Dune* ofrecía un escenario perfecto para el nuevo tipo de juego: algo que recolectar (la Especia), tres facciones (la casa de Atreides, los Ordos y los Harkonnen) y un entorno árido que propiciaba el uso de tácticas de combate muy variadas.

El comportamiento en combate de los ejércitos había sido diseñado de forma cuidadosa para hacer posible que el triunfo o la derrota dependiesen exclusivamente de las estrategias adoptadas. El equilibrio entre facciones era uno de los grandes aciertos del juego. Cada una incorporaba un tipo de unidad específica muy poderosa que el jugador podía crear, aunque era la inteligencia artificial la que se encargaba de manejarlas.

El tiempo real y la ágil interfaz dieron al juego un dinamismo sin precedentes

Acceso limitado

Otro de los conceptos introducidos fue la dependencia entre los edificios y las unidades. Para crear una unidad determinada, necesitabas obtener antes el edificio en que ésta podía crearse. De este modo, se limitaba el acceso a unidades poderosas en los compases iniciales de la partida y se obligaba al jugador a ir desarrollando su ejército y sus infraestructuras a un ritmo armónico.

El límite inicial de unidades disponibles era de 25, aunque podía ampliarse recolectando la práctica totalidad de los recursos y dedicando gran parte de ellos a la construcción del más avanzado de los edificios: el espaciopuerto.

La interfaz permitía la construcción de edificios y unidades al mismo tiempo, una innovación que han imitado muchísimos juegos de estrategia hasta la fecha. Para crear unidades, bastaba con seleccionar el edificio correspondiente y ponerse manos a la obra. Eso sí, aún no se habían incorporado novedades tan prácticas como la cola de espera o el panel lateral de creación de edificios y unidades siempre visible que Westwood introdujo en la saga *Command & Conquer*.

No hay que ser un lince para concluir que este juego es el eslabón perdido entre la primera hornada de simuladores estratégicos y los juegos de hoy en día. De hecho, algunas de sus ideas fueron adoptadas y perfeccionadas por clásicos algo posteriores, como el *Warcraft* de Blizzard. Pero ésa es otra historia que ya os contaremos algún día.

EN CONSTRUCCIÓN

Parece fácil una vez ya se ha hecho. He aquí los ingredientes que Westwood utilizó en la hercúlea tarea de crear un nuevo género casi de la nada.

CAMPAÑAS Y FACCIONES



Tres facciones con sus propias unidades, incluidas las especiales. El sistema de campaña otorgaba cierto control sobre los próximos pasos en el convulsionado planeta.

GESTIÓN RECOLECTORA



La recolección de recursos servía de base para la creación de nuevos edificios y permitía crear un ejército resolutivo. Asegurar esa recolección era básico.

CREACIÓN ESCALONADA



Debías seguir pautas concretas y ordenadas. Además, para disponer de una unidad determinada, debías construir antes el edificio en que esta podía ser creada.

INTERFAZ MODÉLICA



La interfaz permitía seleccionar unidades y desplazarlas por el mapa fácilmente. En el lateral permanecía el menú de construcción de cada edificio para facilitar la producción.



La mayoría de las misiones consistían en erradicar al enemigo del escenario.



Nada que ver con el *Dune* original, más orientado a la aventura gráfica.

EN EL CD1

No te quejarás: este mes, toca empacho de miniaturas interactivas. **Pocas veces podrás disfrutar** en un mismo CD demos del *FIFA* de turno, **el nuevo juego de *El Señor de los Anillos***, el simulador de vuelo que más promete **o la estrategia más innovadora** y variada.

FIFA FOOTBALL 2004

INSTALACIÓN: D:\Demos\fifa2004.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB de RAM, 44,6 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 32 MB.

CONTROLES

Dirección: Flechas de dirección
ATAQUE: Pase alto/vaselina: A • Pase: S
Tiro: D • Pase al hueco: W • Esprint: E
Iniciar carrera del jugador: Q
Control del balón del receptor: Z
DEFENSA: Entrada agresiva: A
Cambiar jugador: S • Entrada leve: D

Este año, a *FIFA* le va a salir competencia de fuste con la aparición de *Pro Evolution Soccer* para PC. Por si las moscas, el simulador futbolero por excelencia ya tiene demo, y en ella se aprecian las novedades de esta edición, como el nuevo sistema de control de los jugadores que no tienen el balón. Se puede jugar con teclado, pero lo recomendable es hacerlo con el pad (si es que se dispone de uno). En caso contrario, tendrás que memorizar una buena cantidad de teclas y sus combinaciones ofensivas y defensivas. Esta demo ofrece un aperitivo más bien breve (sólo unos minutos de juego) en el que no existe la opción de alterar el nivel de dificultad y sólo puedes jugar con la Juve y el Milan. Eso sí, podrás elegir la camiseta con la que jugarán y, una vez en el partido, modificar la perspectiva de cámara. Parece mentira lo que puede cambiar *FIFA Football 2004* simplemente con verlo todo en vertical, al más puro estilo *Kick Off*.





SUMARIO

DEMOS

- FIFA FOOTBALL 2004
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL ANILLO
- LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
- SPACE COLONY
- MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
- WORMS 3D

PARCHES

- CHROME 1.1.1.0
- AGE OF MYTHOLOGY 1.07
- HALO 1.02

EXTRAS

- FONDOS DE HALO
- FONDOS DE CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
- FONDOS DE CALL OF DUTY
- SALVAPANTALLAS DE CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



EL RETORNO DEL REY

INSTALACIÓN: D:\Demos\rotk.exe
GÉNERO: Aventuras/acción
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB de RAM, 104 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Esta vez, los peceros no vamos a tener motivos para envidiar a los chicos de las consolas: el nuevo juego de *El Señor de los Anillos* va a tener versión PC, a diferencia de lo que pasó con el basado en *Las dos torres*. En *El retorno del Rey*, podrás enfrentarte a cientos de enemigos al más puro estilo arcade y con los protagonistas de la película. Uno de los más llamativos es Gandalf, héroe en la demo y muy hábil en el combate cuerpo a cuerpo.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Derecha**: D • **Izquierda**: A • **Ataque a distancia**: Mayúsculas izda. • **Ataque principal**: Botón izqdo. • **Ataque sec.**: Botón dcho.

LA GUERRA DEL ANILLO

INSTALACIÓN: D:\Demos\WOTR.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Liquid Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 800, 256 MB de RAM, 221 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



La Compañía también tiene su dosis de estrategia con este título. La demo consta de dos misiones del bando de los buenos. En una de ellas, el héroe es Legolas. Le acompañan unos cuantos elfos y su objetivo es capturar a Gollum. La otra es algo compleja. Su protagonista es Gimli y está acompañado, cómo no, por unos cuantos enanos. En esta misión, tendrás que completar varios objetivos, pero el principal es conseguir una poderosa arma que te permita derrotar a los orcos que hay más allá de los muros protectores.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

INSTALACIÓN: D:\Demos\Lock On.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Eagle Dynamics
EDITOR: UbiSoft
REQUISITOS: PIII 700, 256 MB de RAM, 313 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.



La gran esperanza de los aficionados a la simulación moderna. Si te atreves con la demo, descubrirás el porqué. No todo son gráficos de impresión, también se hace imprescindible un mínimo de conocimientos y habilidad. Ponte a prueba con las dos misiones, una pilotando un A-10A y la otra un Mig-29A. En la primera tendrás que enfrentarte a unos tanques, mientras que la segunda está orientada al combate aéreo.

CONTROLES

Dirección: Flechas de dirección • **Selección de armamento**: D • **Timón derecha**: X • **Timón izquierda**: Z • **Disparo**: Espacio • **Eyección**: Ctrl. + E

SPACE COLONY

INSTALACIÓN: D:\Demos\space.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Firefly Studios
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800, 64 MB de RAM, 168 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 4 MB.



Vivir en la Tierra ya no es posible, así que la humanidad se ha lanzado a la colonización del espacio. Y de eso se trata en este juego, de asentar colonias interestelares desde sus cimientos. La demo consiste en un tutorial y una misión en la que debes preparar la llegada de tus primeros trabajadores. Para ello, hay que acondicionar la base de forma que puedas garantizar a tus sufridos inquilinos unos índices de felicidad mínimos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

INSTALACIÓN: D:\Demos\mace.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Warthog
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 64 MB de RAM, 149 MB de espacio libre, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.



No sólo hay cazarrecompensas en *La Guerra de las Galaxias*, aunque algunas cosas de Mace Griffin puedan recordarte a nuestro querido Boba Fett. En esta ocasión no tendrás que usar tus artes en tierra, sino hacerte con los mandos de un caza estelar para limpiar los exteriores. Eso implica enfrentarte a otras naves, pero también dar buena cuenta de las minas que encuentres en tu camino.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Derecha**: D • **Izquierda**: A • **Ataque primario**: Botón izqdo. **Ataque secundario**: Botón dcho. • **Recargar**: R • **Usar**: E

WORMS 3D

INSTALACIÓN: D:\Demos\w3d.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Team 17
EDITOR: Acclaim
REQUISITOS: PIII 800, 256 MB de RAM, 106 MB de espacio libre, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



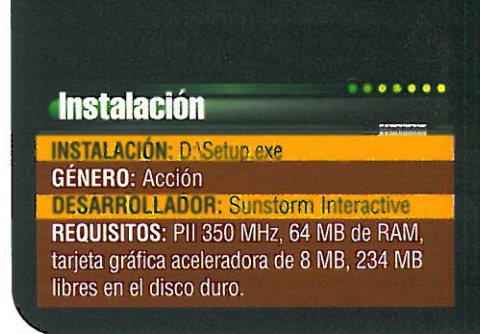
Los gusanos más populares del PC contraatacan. Y ahora, en 3D. Antes de que la dificultad del juego te exaspere, deja que te demos un consejo: utiliza la letra Q y verás como todo es más fácil. El resto consiste en disfrutar del juego de siempre y del sentido del humor de estas pequeñas larvas invertebradas. Recuerda que en la demo tendrás un arma especial desde el principio. Utilízala con tino y criterio.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Derecha**: D • **Izquierda**: A • **Apuntar**: Ratón • **Panel de armas**: Botón dcho. • **Disapro**: Espacio • **Vista en primera persona**: Q



Sean una parodia inteligente **o una** burda **apología** de los zafios superhéroes americanos, lo cierto es que **los juegos de *Duke Nukem* tienen su gracia** y su encanto. Éste **no es un sofisticadísimo shooter** 3D, pero **sí un apasionante retorno a** la jugabilidad de **los inicios** de la saga.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sunstorm Interactive
REQUISITOS: PII 350 MHz, 64 MB de RAM, tarjeta gráfica aceleradora de 8 MB, 234 MB libres en el disco duro.

DUKE NUKEM
Manhattan Project

La legendaria rivalidad entre *Quake* y *Unreal Tournament* ya se ha hecho un hueco incuestionable en los anales de la historia de los videojuegos. Pero tal vez ya no sean muchos los que recuerden que, antes de la irrupción del dúo maravillas, otro juego, *Duke Nukem 3D*, tuvo también su legión de adeptos. De hecho, cuando los cibercafés empezaron a hacerse notar en las ciudades españolas, uno de los juegos más populares en ellos era precisamente *Duke Nukem 3D*.

De eso hace ya la friolera de siete años. Una secuela, *Duke Nukem Forever*, lleva en desarrollo casi desde entonces, pero ya empezamos a perder la esperanza de verla algún día en las estanterías. Eso sí, hace tan solo un año se editó un nuevo juego con el anabolizado Duke como protagonista. No era el que todos estábamos esperando, era distinto. Una rareza con muy poco en común con el canon de juegos que predomina en este momento.

CONTROLES

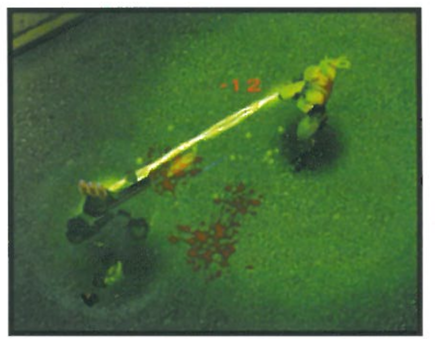
Adelante:	Flecha derecha
Atrás:	Flecha izquierda
Agacharse:	Flecha abajo
Saltar:	Espacio
Disparo:	Ctrl Izquierdo

Plataformas rutilantes

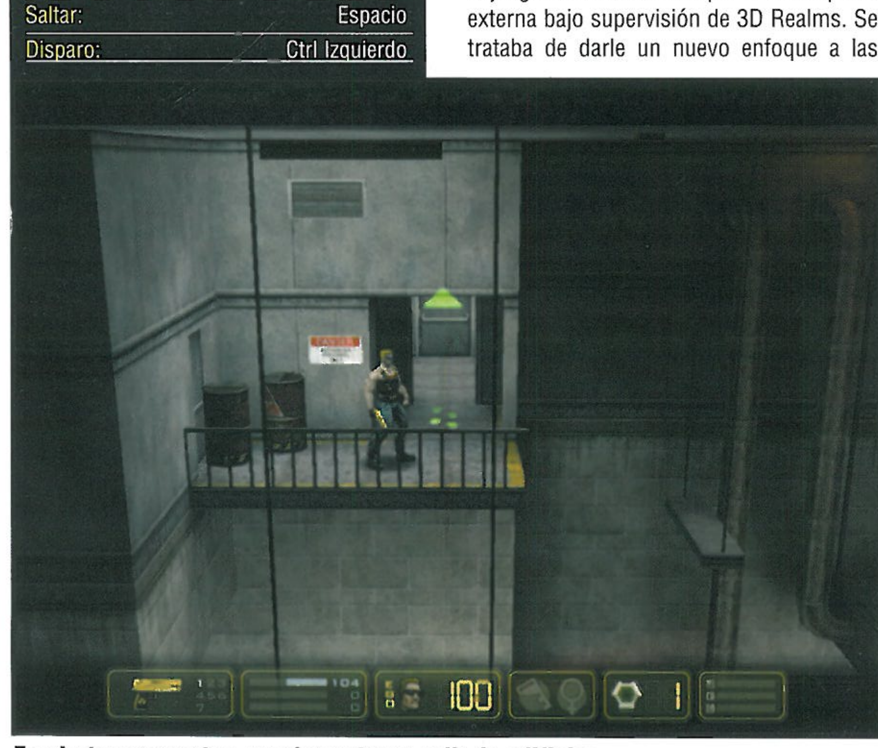
El juego fue desarrollado por una compañía externa bajo supervisión de 3D Realms. Se trataba de darle un nuevo enfoque a las correrías virtuales del personaje, y vaya si lo hicieron: *Manhattan Project* es un plataformas bidimensional al viejo estilo, una rara avis en el mundo de la diversión interactiva más reciente.

Eso suponía, de entrada, que el juego quedaba descartado para la competencia entre los juegos de acción más revolucionarios y rutilantes del moderno. Sin embargo, una vez jugado, hay que decir que este plataformas no es tan bidimensional, tan raro y tan modesto como parece a simple vista. Y que, además, es la mar de divertido.

Los primeros momentos en el juego pueden resultarte algo confusos. Empiezas a tocar teclas y Duke sólo se mueve hacia delante o atrás, es decir, a la derecha o a la izquierda. Puedes también saltar y agacharte pero eso es todo. Seguro que la fuerza de la



La cámara va por libre, así que no te asustes.



En ciertos momentos, puedes entrar y salir de edificios.



No hay obstáculo insuperable para nuestro carismático protagonista.

DEBERÍA DARTE VERGÜENZA...

Esto es el colmo. No conforme con pasártelo en grande manejando a un fanfarrón patriotero y machista, también quieres un puñado de trucos para hacerle invencible. Pues nada, nosotros te lo damos y allá tú con tu conciencia.
Una vez en el juego, pulsa la tecla º (a la izquierda del 1). Al hacerlo, abrirás una consola en la que puedes introducir cualquiera de los siguientes trucos:

Give all	Give forcefield
Te da todas las armas y objetos	Obtienes un escudo protector
Give ammo	Give live
Munición al máximo	Llenas el indicador de vida
Give jetpack	Kill
Obtienes un jetpack	Matas a Duke



En ocasiones, Duke llegará a los enemigos como caído del cielo.



Pues sí, hay mujeres ligeritas de ropa. Siete años atrás, hasta se desnudaban.

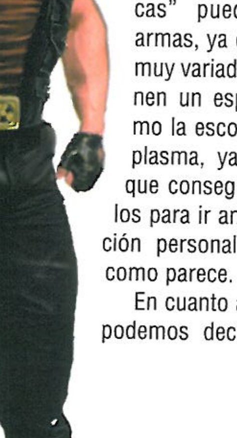
costumbre hará que intentes entrar en las casas. Pues bien, no es que no puedas, pero esto sólo es posible en momentos puntuales, cuando se desbloquean nuevas zonas. En el momento en que la cámara empiece a cambiar de ángulo por sí misma para darte otra perspectiva del escenario, es posible que experimentes una desorientación pasajera. No sufras, tú sigue dándole a los controles y recuerda lo esencial: que derecha es avanzar e izquierda retroceder.

En cuanto a armas, dispones de muchas y muy variadas, aunque cuesta lo suyo obtenerlas

Bebo TNT

Este juego no es un plataformas convencional. Y no lo es por muchos motivos, empezando por la personalidad de su protagonista, ese héroe de calzón largo e ideas cortas que encarna lo más zafio, vulgar y (en el fondo) divertido de América. Duke tiene un sentido del humor garbancero y kamikaze, y su pasión por las armas sólo es comparable por la que siente por las mujeres de curvas vertiginosas y vestidos reducidos a la esencia.

El duque de la destrucción masiva es tu personaje, y no tardas en familiarizarte con él. Mientras solventa situaciones y destruye, no deja de transmitirte sus opiniones, su forma desacomplejada y un tanto salvaje de ver y entender el mundo. Por ejemplo, en una de las fases debes avanzar esquivando los vehículos que circulan por la calle. Duke se pregunta en voz alta si es que acaso le han tomado por una rana, en clara referencia a *Frogger*, el clásico de la diversión sobre ancas. En otro momento, tras repetir un nivel más veces de lo que sería deseable, Duke frunce el ceño y dice: "Ahora sí que estoy cabreado".



Todo esto lo dice alto y claro, sí, pero en inglés, así que los visitantes ocasionales de tu rincón de juegos no tendrán motivos para escandalizarse. Más "polémicas" pueden resultar las armas, ya que hay muchas y muy variadas. Entre ellas, tienen un especial protagonismo la escopeta o el arma de plasma, ya que descubrirás que conseguir nuevos modelos para ir ampliando tu colección personal no es tan fácil como parece.

En cuanto a las chicas, ¿qué podemos decir? Haberlas, las hay, de eso no hay duda. Tan despampanantes como siempre, y con la mala fortuna de que aparecen siempre pegadas a una bomba. Duke deberá esforzarse por rescatarlas, y será obsequiado con una especie de danza del vientre para que nuestro héroe disfrute de sus encantos naturales. Sí, no es el colmo del buen gusto de la corrección política, pero, qué quieres: Duke Nukem es así.

EXTRAS

En el CD del juego que ofrecemos este mes hemos incluido algunos extras. En primer lugar, si no eres demasiado impaciente, habrás observado que en el menú de instalación del juego aparece una opción llamada Movie. Pulsando ese botón, puedes ver un trailer de *Duke Nukem Forever*. Sí, ese juego que pintaba tan bien y del que nunca más se supo. Luego, dirígete a Mi PC y pulsa con el botón derecho del ratón sobre el icono del CD. Explóralo, y podrás acceder a la carpeta Goodies. En ella, se encuentra una demo de *Max Payne* y un juego de pinball de los que invitan a jugar una y otra vez. En la carpeta llamada Demo Tortuga también encontrarás la demo de este juego.

TORTUGA: PIRATAS DEL NUEVO MUNDO

INSTALACIÓN: D:\Demo Tortuga\tortuga.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ascaron
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 450, 64 MB de RAM, 234 MB de espacio libre, DirectX 8.1.



Tortuga es un juego de gestión que incluye espectaculares fases de combate en alta mar. La demo te plantea el reto de capturar tres pueblos para los españoles, que en ese periodo son los amos del archipiélago, así que el respeto ya lo tienes ganado y pocos serán los que osen atacar un navío español. Serás tú el que decida con quién y cuándo combates. Oportunidades no faltarán, ya que el tránsito marítimo es continuo. Cuando hayas hecho crecer tu flota, podrás plantearte atacar algún puerto extranjero.

CONTROLES

Todos los contoles se realizan con el ratón



Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4 ☐ nº32 ☐ nº33

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos...Tel.............................

Dirección...

Población.................................C.P.......................Provincia...

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

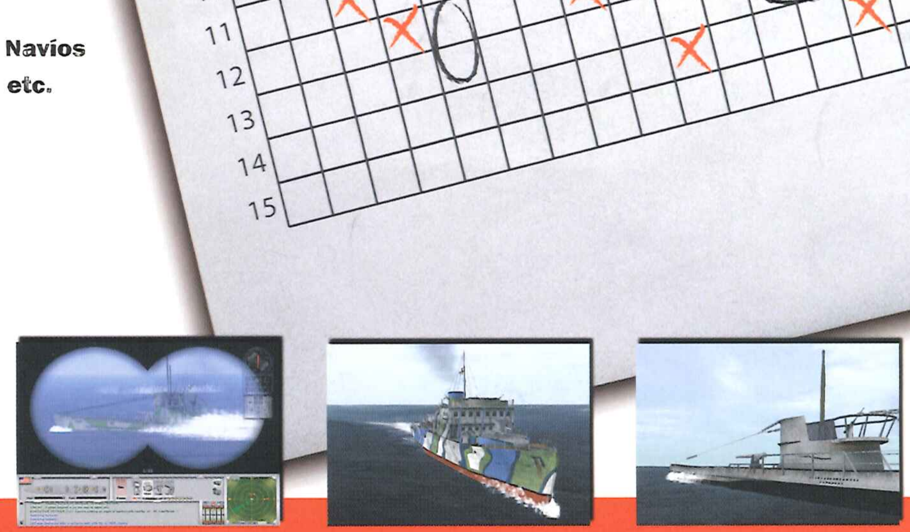
IXO PUBLISHING IBERICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupon, donde serán atendidos personalmente.

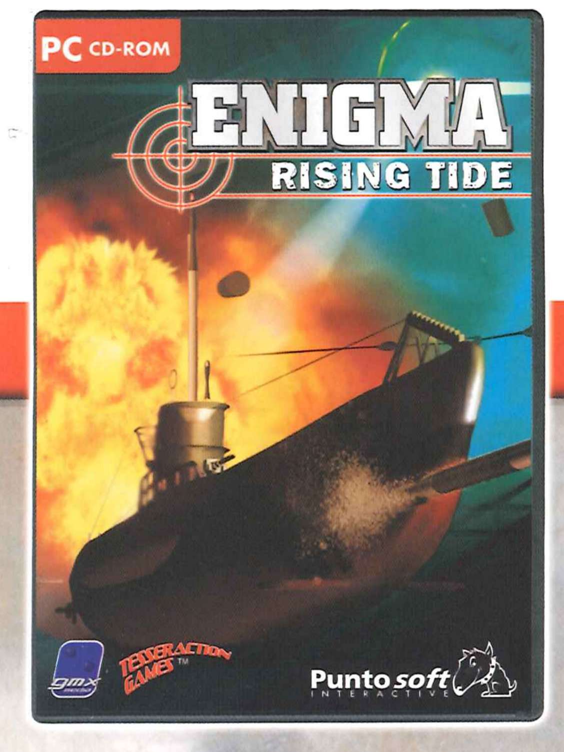
Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

¡ El primer juego con comando de voz !

¿ QUIERES MÁS ACCIÓN ?

- 60 misiones.
- Únete a una de las tres facciones: los Estados Unidos, la Alemania imperial o la Liga de las Naciones Libres.
- Acción cinematográfica en tiempo real.
- Comanda y controla a través de la voz tu navío con un micrófono.
- Meteorología y entorno con evolución en tiempo real.
- Los efectos del océano y la física de los vehículos responden a las condiciones meteorológicas.
- Misiones dinámicas basadas en las prioridades estratégicas.
- Pilota Submarinos, Corvetas, Destructores, Navíos Mercantes Armados, Acorazados, Cruceros, etc.







* 60 misiones para controlar los océanos del mundo *

ENIGMA
RISING TIDE

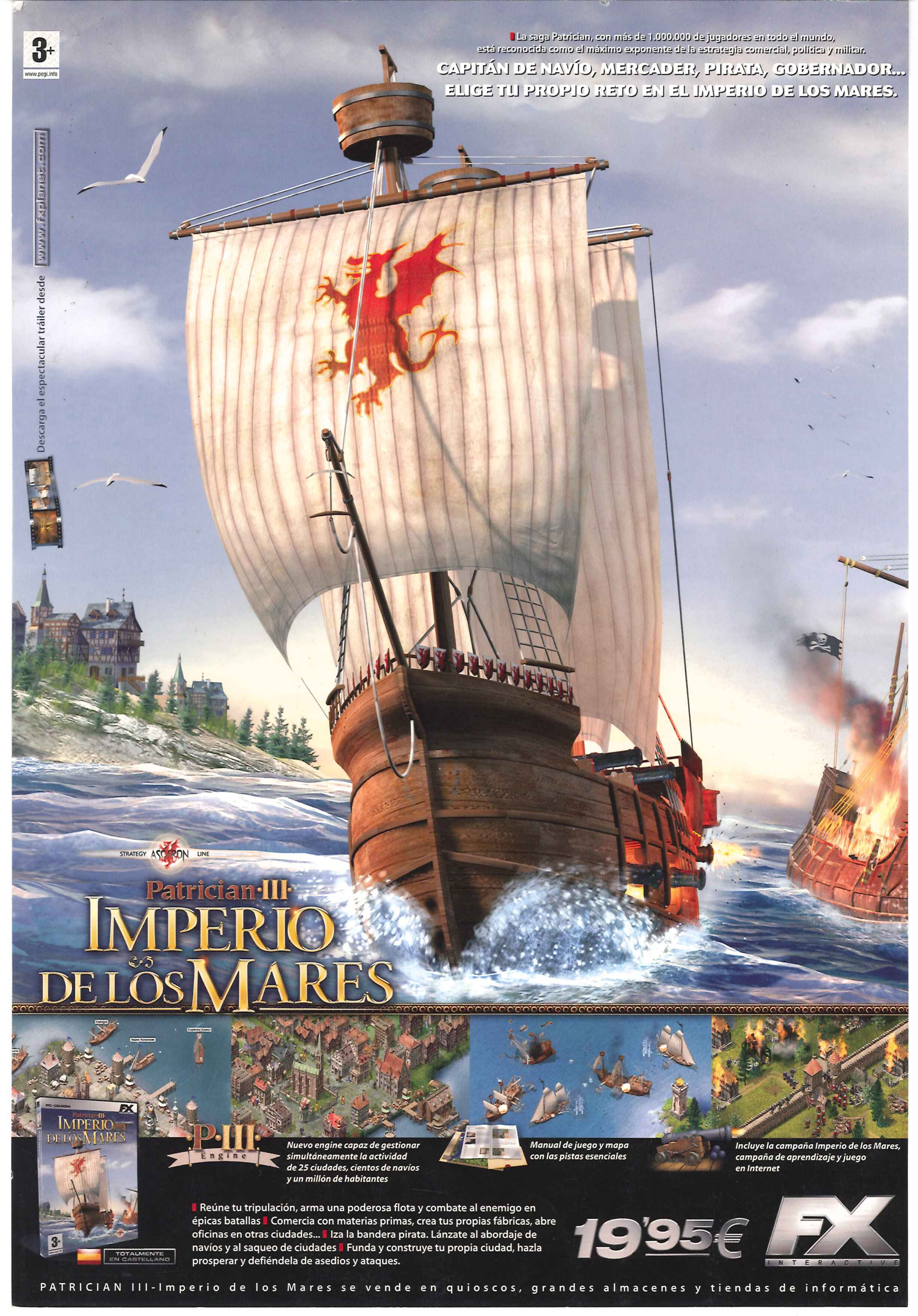











3+
www.pegi.info
La saga Patrician, con más de 1.000.000 de jugadores en todo el mundo,
está reconocida como el máximo exponente de la estrategia comercial, política y militar.
CAPITÁN DE NAVÍO, MERCADER, PIRATA, GOBERNADOR...
ELIGE TU PROPIO RETO EN EL IMPERIO DE LOS MARES.
Descarga el espectacular tráiler desde www.fxplanet.com
STRATEGY ASCARON LINE
Patrician III
IMPERIO DE LOS MARES
P·III· Engine
Nuevo engine capaz de gestionar simultáneamente la actividad de 25 ciudades, cientos de navíos y un millón de habitantes
Manual de juego y mapa con las pistas esenciales
Incluye la campaña Imperio de los Mares, campaña de aprendizaje y juego en Internet
Reúne tu tripulación, arma una poderosa flota y combate al enemigo en épicas batallas
Comercia con materias primas, crea tus propias fábricas, abre oficinas en otras ciudades...
Iza la bandera pirata. Lánzate al abordaje de navíos y al saqueo de ciudades
Funda y construye tu propia ciudad, hazla prosperar y defiéndela de asedios y ataques.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
19'95€
FX INTERACTIVE
PATRICIAN III-Imperio de los Mares se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática